DVD ROM
Dupla DVD

RUNAWAY teljes játék magyarul
A ROAD ADVENTURE

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékı... No. 02.

összefoglaló
Best of 2006

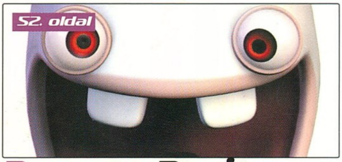
teszt
Jade Empire

Nyeri álom PC-t! Nőtt a tét!

1846 Ft
előfizetve: 1384 Ft

32. oldal
Ghost Recon AW 2 bemutató

58. oldal
Rainbow Six Vegas teszt


52. oldal
Rayman Raving Rabbids teszt

× SHADOWRUN × TRACKMANIA U

PC GURU online
„Bomba bigék és virtuális csajok”
Online Exkluzív tesztek (csak a pcguru.hu-n olvasható)
400 letölthető játékkiegészítő
Nyeremények havonta többször
Napi 5-10 friss exkluzív hír
Tesztelj Velünk! Pályázat
Galériák közel 200 játékhoz
300 galériában, közel 5000 képpel
30000 fórum hozzászólás
Tartozz Te is a már közel 6000 tagot számláló online guru közösséghez és vitass meg mindent a PC GURU szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.
Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499

Online főszerkesztő:
Székelyhídi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Hatalmas lendülettel vetettük bele magunkat az új évbe! Elkészítettük szokásos Best of összeállításunkat, végigjátszottuk a Rainbow Six Vegast, jókat szórakoztunk az új Raymannel, és utánajártunk mindennek, amit az idei év egyik legérdekesebb szerepjátékáról, a Jade Empire-ről tudni érdemes. A Bioware (KOTOR és Baldur's Gate sorozat) műhelyében készült RPG egyébként régi nagy kedvencünk, már többször végigjátszottuk Xboxon, ám ennek ellenére a tesztpéldány tapasztalataival a hátunk mögött tűkön ülve várjuk a kibővített PC-s verziót, ami rengeteg újdonságot tartalmaz.

Az év első fele a magyar nyelvű teljes játékoké lesz, hiszen a zseniális Runaway után a Stormregion bombasikere, a Panzers lesz majd a PC Guru mellékletén, amit olyan nagyágyúk követnek, mint az autószimulátorok királya, a GTR, vagy az évtized horror FPS-e, a legendás Doom 3.

Természetesen idén is folytatjuk az egyre nagyobb tömegeket érdeklő PCG LAN Partyt és továbbfejlesztjük honlapunkat is. Nem is szaporítanám tovább a szót, az újsághoz kellemes kapcsolódást, a Runawayhez pedig jó játékot kívánok a teljes PCG csapat nevében!

A következő PC Guru február 16-án jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek!

PC GURU team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. FEBRUÁR 16-án jelenik meg!

Jade Empire SE 44

05

AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Runaway - A Road Adventure 08 DVD-melléklet

10

BEMUTATÓK

10 Hírek 20 Best of 2006 - Visszatekintés az előző év játékaira 32 Ghost Recon Advanced Warfighter 2 38 Silverfall 40 Shadowrun

44

ISMERTETŐK

44 Jade Empire Special Edition 52 Rayman Raving Rabbids 54 RACE - The Official WTCC Game 58 Rainbow Six Vegas 66 Top Spin 2 68 Runaway 2: Dream of the Turtle 72 Star Trek Legacy 74 Trackmania United 75 Sam and Max Episode 2 78 Runaway 2 végigjátszás

84

ROVATOK

84 Gondolatébresztő 86 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 106 PSP játékok 108 Mobil játékok 110 Netbazár 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv 112 Homok a gépezetben

92

HARDVER

92 Hardver hírek 98 nVidia GeForce 8800GTS tesz 100 GPS PDA-n és okostelefonon 103 Vista verziók 104 Váltás XP-ről VIstara

120

KÜLVILÁG

120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

52 RAYMAN Raving Raabid

20 Best of 2006

Mit fogadtál meg az új évben?

Ricco

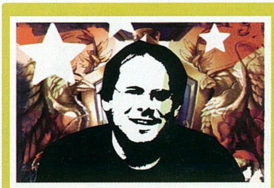
Nem szokásom újévi fogadalmakat tenni, de ha nagyon muszáj lenne, akkor kis gondolkozás után megfogadnám, hogy ha kevesebbet nem is járok majd kaszinóba, mindenképpen figyelnék arra, hogy kevesebbet veszítsek. Többet járnék bulizni, mint idén és megpróbálnék kevesebb pénzt fektetni a WoW kártyajátékba mint az év végén. Persze ezek akkor történnének meg ha ígérgetnék, de szerintem...

Hancu

Sosem teszek újévi fogadalmakat, de ha mégis, azokat nem kürtölöm világgá, nehogy kiderüljön, hogy már februárra megszegtem mindet. Hogy mégis mondjak valami jó homályos, ezért ellenőrizhetetlen ígéretet: 2006 nem tartozott életem legvidámabb évei közé; idén azon leszek, hogy 2007 azok közé tartozzon. Ja, és mindenképpen kiötlök valamikor az év folyamán valami sokkal frappánsabb januári kérdést, hogy jövő ilyenkor ne kelljen újabb fogadalmakon agyalnom...

Gaben

2007-ben megpróbálok valamivel többet pihenni, olvasni, moziba járni és focizni ami a PC Guru és a Play! készítése mellett nem lesz könnyű feladat. Mindezek mellett tovább fogom piszkálni a Jocot, Grathet és Hancut, hogy a lehető legjobb képeket és artworköket szerezzék be az újságban tesztelt játékokhoz és hardverekhez. Ha mindezeket sikerül elérnem idén, akkor azt hiszem könnyedén fogok, fogunk majd nekiindulni a 2008-as évnek.



Grath

A fogadalomtétel idén (is) elmaradt, hiszen éjfélkor épp xboxoztunk. Az mondjuk nem lenne rossz, ha ez egyfajta előjel lenne 2007-re: még több játék, még több platformon. Megígérhetem, hogy Sasáék nem tudnak majd felhizlalni, hogy Greg5-öt idén is megszívatjuk valamivel, és hogy Christ továbbra is piszkálni fogom elképesztő WoW-addikciója miatt. Mi van még? Jókedvet, bőséget mindenkinek, játszszatok a Gears of Warral!

Sasa

Az elmúlt évek fogadalmait szerencsére mindig sikerült betartanom. Két éve nem eszek gyorsétteremekben hamburgert és végre sikerült megszervezni havi rendszerességgel a PC Guru játékshowt. Idén egyelőre tanácstalan vagyok a fogadalmakat illetően. Szeretnék többet sportolni, és hasonló eredményeket elérni, mint Grath, aki két hónap alatt 20 kilót fogyott, így mosolygós gömböcből csenevész rovatvezetővé avanzsált. Áh megvan: megfogadom, hogy Hancuval, Gabennel és Chrisszel közösen év végére visszahizlaljuk Grathet, és azt is, hogy Ricco esküvőjét, ha lesz és meg mer hívni minket, nem röhögjük végig – de legalább a szertartás végéig kibírjuk!

Joc

Nos, továbbra sem szokásom újévi fogadalmakat tenni – mint ahogy ezt már egy évvel ezelőtt is részletesen kifejtettem. Ez a megközelítés a korábbiakhoz hasonlóan 2006-ban is bevált, ezért jó hagyományőrző módjára továbbviszem ezt a módszert. Tehetnék persze olyan fogadalmakat, hogy például az idén majd csak szebbnél szebb képeket adok illusztrációnak a cikkek mellé Gabennek, vagy többé nem kerül be Hancu a Hardver mentőövbe (mint ahogy most), de miért is ragadtatnám magam ilyen elhamarkodott kijelentésekre?

Chris

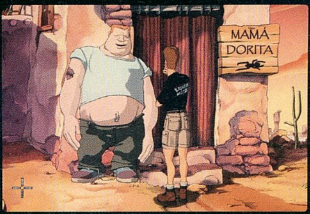
Megfogadtam, hogy nem fogadok meg semmit többé, így elég nehéz volt listát készítenem. De annyit megígérhetek, hogy igyekezni fogok, hogy több időm maradjon a való élet dolgaira, mint a WoW-ra. Apró lépésenként fogom ezt megtenni, elsőként a kiegészítő lemez megjelenése után megpróbálom nem két nap alatt elérni a 70. szintet – ha másképp nem megy, megkérek valakit, hogy kapcsolják le az áramot a kerületben. Ezen kívül csak a szokásos dolgokat, tehát több testmozgással megpróbálom formában tartani magam. Most épp az a célom, hogy márciusra képes legyek egy órát futni egyhuzamban...

fejlesztő > *Pendulo* kiadó > *GMX* web > *www.pendulostudios.com* írta · *Julius*

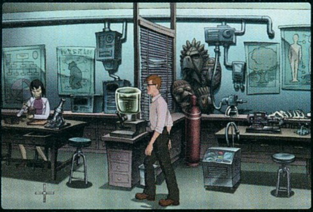
Az emberek gyakran téves elképzeléseket alkotnak a világ dolgairól. Azt hiszik, hogy az őket körülvevő dolgok logikusan és szervezetten rendeződnek el, és ha ők nem keresik a felfordulást, akkor a baj sem éri utol őket. Nos, én is pontosan ebben a tudatban éltem. Most azonban ez a szemléletem megváltozott…"

Ezen felütéssel kezdődik a Runaway főhősének, Brian Basconak képzeletbeli memoárja, aki hamarosan a saját bőrén kénytelen megtapasztalni, hogy az egyszerű, hétköznapi emberek is kénytelenek néha hőssé válni, bármennyire nem fűlik hozzá a foguk.

A kalandjátékok műfaja az elmúlt években a kihalás szélére került, a kategória teljes eltűnésének megakadályozását mindössze néhány majdnem-utolsó mohikán biztosította. Valahol a Longest Journey és az új Sam & Max között félúton érkezett meg Madridból a Pendulo alkotása, amely megdöbbentően szórakoztatónak bizonyult, kellően modern is volt, ráadásul hazánkban a teljesen magyar nyelvű feliratnak köszönhetően borzasztóan népszerűvé vált. A történet aztán a Runaway 2-vel folytatódik, melynek tesztjét e számunkban olvashatjátok, ennél is örvendetesebb azonban, hogy az első rész most a korongra került.



A környezet szívderítő, mindenfelé csontvázak, gyertyák és kosz...



A LEGNEMESEBB ERÉNYEK

„Bajtársiasság, lovagiasság, szeretet" – a sort így folytathatnánk tovább, ha éppen egy WoW klán szabálykönyvét szerkesztgetnénk, ám a kalandjátékok némileg más értékrend szerint készülnek. Legfontosabb a történet, ami a Runaway esetében kellően hangsúlyos, változatos, és néhány érdekes csavart tartogat, de ami még fontosabb, végig érdekfeszítő és szórakoztató tud maradni, utóbbit a kellő helyen és mértékben adagolt humornak köszönhetően.

Az alaphelyzet a következő: a 23 éves Brian fiatal fizikus hallgatóként lehetőséget kap, hogy Amerika egyik vezető egyetemén, a Berkeley-n tanulhasson, ám az oda vezető út első kilométerén si-

kerül elütnie egy lányt, ezzel olyan kalandokba sodorva a szándéka szerint egyébiránt a kalandokat messziről elkerülő önmagát, amiről korábban álmodni sem mert (maximum rémálmodni). A lány által előadott történet szerint egy fontos kincs, egy ősi kereszt rendeltetésének felkutatását mérte rájuk a sors (pontosabban a lány titkos ügynök apja, közvetlenül a halála előtt), amit a maffia is erőteljesen magáénak akar tudni, tulajdonigénylését a tőle megszokott módon, nem éppen békés módszerekkel és érvekkel hangoztatva. Brian persze segít a lánynak, és innentől aztán nincs megállás.

Gépigény

A Runaway: A Road Adventure gépigénye igen alacsony, így mindenki jól szórakozhat vele: P2 200 MHz, 64 MB RAM, 630 MB HDD.

ZSÁKUTCA-MENTES ÖVEZET

A játék hat fejezetre tagolt, amely összesen 100 helyszínt jelent. Egy-egy helyszín azonban több képernyőnyi területet foglal magában, így a játék igazán hosszú távú szórakozást ígér. Véglegesen elakadni, „zsákutcába kerülni", meghalni a játékban nem lehet, néha azonban igencsak elrejtették a továbbjutást jelentő következő lépést a készítők. Ez van, hogy valamilyen agyament ötlet alkalmazását (a la Monkey Island), és van, hogy egy apró, néhány pixelnyi tárgy kiszúrását jelenti. Az úgynevezett képernyő-szkennelés (amikor addig söpörjük a kurzorral a képernyőt, amíg az meg nem változik, jelezve, hogy ott valamit csinálhatunk) ellen ötletes módon védekezik a játék: a kurzor nem változik meg azonnal, amikor használható mezőre húzzuk, csak néhány másodperces késleltetéssel, így tényleg nekünk kell rájönnünk a megoldásra (vagy persze zaklathatjátok Tikát a mentőövön keresztül).

A történet még az egyenes vonalvezetésű, klasszikus stílust követi, vagyis mindig ugyanazok történnek, nincs elágazási lehetőség. Ez az újrajátszási faktort ugyan jelentősen csökkenti, ugyanakkor biztosítja, hogy soha egyetlen poén mellett se mehessünk el, egyetlen apró részletet se hagyjunk ki.

Összesen 30 interaktív karakterrel találkozunk, amelyek elsősorban információkkal látnak el minket, de némelyikkel többször, különböző szituációk kapcsán is trécselnünk kell. New York és Chicago mellett némileg kisebb településeken is megfordulunk majd, az arizonai indián-rezervátumoktól a kihalt, westernhangulatot árasztó cowboy-településekig.

TECHNIKAI KÖRÍTÉS

Grafikai megvalósítását tekintve a Runaway ismét a klasszikus, jól bevált stílushoz nyúl, vagyis rajzfilmszerű háttér előtt mozgó, rajzolt karakterek szerepelnek benne. Igaz ehhez panoráma-háttérképek, és valós idejű fény- és árnyékhatások párosulnak. A hangok és zenék is kellemesnek mondhatók, a dallamos és változatos taktusok 24 zeneszámba csomagolva jutnak el hozzánk.

Az irányításban tapasztalható néhány ésszerű egyszerűsítés igazán ötletes, az egyetlen gombra előugró inventory vagy a képernyő azonnali elhagyása dupla klikkre (így nem kell megvárni, míg Brian keresztülsétál a monitoron) mind-mind remekül működő ötletek.

A lényeg pedig: a játék teljesen magyar nyelven, feliratos formában készült el, ami ráadásul – a korai évek hazai gyakorlatától eltérően – igazán jól sikeredett. A kellően humoros, túlerőltetett poénoktól mentes, az eredetit hűen követő fordítás sokat dob a játékon, így az angoltudással nem rendelkező játékosok számára is élvezetessé, teljes értékűvé varázsolja a Runawayt. Az meg, hogy a rendszerkövetelmény (lásd a boxban) ilyen szégyentelenül alacsony, csak hab a tortán.

Szimpatikus mellékszereplőkben nincs hiány, az egyszer biztos!

DVD tartalom

Az ünnepek utáni időszak mindig is rosszul érintette a demók, illetve egyéb, a DVD-mellékletekre szánt anyagok megjelenését, így történt ez idén is. Sajnos nem is igen maradt semmi igazán ütős demónk tavalyról sem, így hát előre is elnézést kérünk a szokásosnál kicsit talán enyhébb felhozatal miatt. No de elég a sajnálkozásból, inkább lássuk, mit tudunk ajánlani nektek e havi fantasztikus teljes játékunk mellé! Itt van rögtön például a WoW Burning Crusade bevezető animációja, a teljesen ingyenes OpenOffice 2.1-es irodai szoftvercsomag, illetve két ingyenes többszereplős FPS a Killing Spree rovatunkon belül, a Nexuiz és az Alien Arena 2007.

írta · Chris

Demo no. 1.

ARMED Assault

Február környékén kerül a boltokba az Operation Flashpoint folytatásaként ismert Armed Assault, mely hasonlóan élethű harctéri szimulációval ajándékozza meg az akciójáték kedvelőit. Bár sokan jobban örülnének egy hagyományos egyszereplős demónak, sajnos a DVD-mellékletünkre felkerült változatot csupán internettel rendelkezőknek ajánlhatjuk. A demó a játékban található három sziget közül az egyik csücskébe enged bepillantást, ahol három különféle többszereplős játékmódban lehet kipróbálni jó néhány járművet és persze fegyvert.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Z, X, C – Hasalás, guggolás, felállás
Q, E – Kihajolás balra, jobbra
Shift – Sprintelés
V – Célzás fegyverrel
R – Fegyver újratöltése
Egér középső gomb – Használni (pl. járművet)

Demo no. 2.

Live for SPEED S2

A Live for Speed címen futó garázsprojectet sokan ismeritek már, az autó-szimulátorok kedvelői pedig egyenesen istenítik azt. A játék nemrég megjelent S2 változata még jobb, még szebb, és persze még több versenyzési lehetőséggel várja a stílus kedvelőit, melynek demó változata most megtalálható DVD mellékletünkön is. A demóban három autót próbálhattok ki egy pályán, többféle versenystílusban.

Egér – Autó irányítása
S / X – Sebességváltás fel / le
Q – Kézifék
Szóköz – Autót vissza a pályára
V – Nézetek közti váltás

Demo no. 3.

ERAGON

Még karácsony előtt került a magyar mozikba ugyanezen a címen futó film, melynek alapján természetesen játék is készült. A program stílusát tekintve egyszerű akciójáték, mely hasonlóan a filmhez igen látványos és élvezetes kikapcsolódást ígér. A közel 200 megás demóban megtekinthetjük a bevezető animációt, majd kipróbálhatjuk az első pályák egyikét.

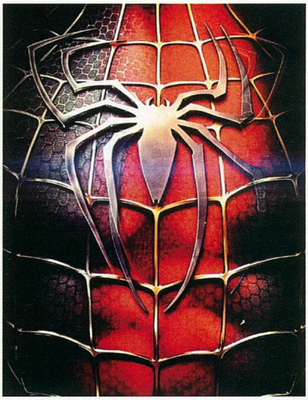
W, A, S, D – Karakter mozgatása
J – Gyors támadás
K – Erős támadás (elkapás)
L – Védekezés
I – Ugrás
Bal Shift – Íj mód
Szóköz – Varázslat mód

Share WARE

Tube Twist

Ebben a játékban egy laboratóriumi kísérletsorozat irányítását bízzák ránk, ahol a megfelelő színű energiagömböket kell az általunk felépített csőhálózaton keresztül a megfelelő helyre juttatni. Időkorlát nincs, a cél a sikeres kísérlet elvégzése. A csövek gyorsítóként is funkcionálhatnak, így az irányítás, a megfelelő lendület és a helyes elemek használata igen bonyolult megoldásokat eredményezhet. A 3D-s grafika szintén piros pontot érdemel a fejlesztőknek, ám az igazi elismerés a játékmenetet illeti.

Ezen kívül Travelogue 360 Paris, Believe In Santa: Sandy's Storie, Diner Dash Flo on the Go, Gift Shop, Jewels of Cleopatra, Rikki and Mikki: To The Rescue!,Holiday Gift, Westward és Zodiac Tower című shareware játékok a DVD mellékleten!



Mozi premier

Spider-Man 3

Ahogyan az várható volt, idén tavasszal Peter Parkert újra köszönthetjük a mozivásznon, hiszen a kultikus képregényt feldolgozó film legújabb része már majdhogynem elkészült. A Pókember 3 hasonlóan izgalmasnak ígérkezik, mint az első két rész. Ezúttal felbukkan a Homokember, akiről kiderül, hogy valójában ő ölte meg Peter nagybácsiját, valamint Petert megfertőzi egy Venom nevű anyag, ami teljesen átformálja viselkedését.

JAVÍTÁSOK

Battlefield 2 v1.41

Megérkezett az utolsó nagyobb javítás a Battlefield 2-höz, melynek 1.4-es verziója közel egy CD-nyi helyet foglal, s tartalmazza az öszszes előző javítást is. Hogy mit tartalmaz a csomag? Nos, ha csak a legújabb változatot nézzük, akkor a szokásos rengeteg bugfixen kívül bekerült egy újabb pálya a játékba (Road the Jalalabad névvel), illetve egy új játékmód is, melynek segítségével már járművek nélküli küzdelmeket is kreálhatnak számunkra a szerverek tulajdonosai.

Killing Spree!

Ebben a hónapban két remekbe szabott többszereplős teljes játékot is kaptok a Runaway mellé, a Nexuizt és az Alien Arena 2007-et. Mindkét program szabadon terjeszthető, ugyanis a Quake 1 ingyenesen beszerezhető hivatalos forráskódjára épülnek, melyeket aztán alaposan felturbóztak a fejlesztők. A játékok nagyjából hasonló stílust képviselnek, ahol is főként deathmatch mérkőzésekben harcolhattok interneten vagy helyi hálózatra kötve másokkal. FPS kedvelőknek mindenképp kipróbálásra ajánljuk őket, hiszen minőségükben simán lepipálnak pár fizetős konkurenciát.

Turkáló

OpenOffice.org 2.1

Az OpenOffice.org egy ingyenes irodai programcsomag, mely kompatibilis az összes jelentős irodai szoftvercsomaggal. Többek közt tartalmaz szövegszerkesztőt, táblázat-kezelőt és egyéb hasznos programokat, melynek magyar nyelvű változatást immáron feltelepíthetitek DVD-lemezünkről is. Habár az OpenOffice nagy múltra visszatekintő csomag, legújabb 2.1-es verziója még most is újdonságnak számít sokak számára, amely most még inkább kiforrottabb, szebb és persze több alkalmazással működik együtt, mint elődje.

DVD TARTALOM

Játékdemók: Armed Assault / Eragon / Live for Speed S2 / Murder on the Orient Express / Xpand Rally Xtreme

Animációk: Battlestations Midway / Bioshock / Command & Conquer 3 / Dusk-12 / EVE Online: Revelations / Ghost Recon Advanced Warfigher 2 / Hellgate London / Lord of the Rings Online / Rayman Raving Rabbids / Supreme Commander / The Shield / Titan Quest: Immortal Throne / Tomb Raider Anniversary / World of Warcraft: Burning Crusade Intro

Javítások: Battlefield 2 v1.41 / Battlefield 2142 v1.10 / Company of Heroes v1.13 / Gothic 3 v1.12 / GTR 2 v1.1 / Medieval 2: Total War v1.1 / Rainbow Six: Vegas v1.02 / Sid Meier's Railroads! v1.10 / Warhammer 40k: DoW Dark Crusade v1.11 / Wildlife Park 2 v1.11

Mozielőzetesek: Breach / Harry Potter and the Order of the Phoenix / Lucky You / Spiderman 3 / The Number 23

Shareware játékok: Tube Twist / Travelogue 360 Paris / Believe In Santa: Sandy's Storie / Diner Dash Flo on the Go / Gift Shop / Jewels of Cleopatra / Rikki and Mikki: To The Rescue! / Holiday Gift / Westward / Zodiac Tower

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Winamp

Háttérképek: Blood Magic / F.E.A.R. Extraction Point / Halo 3 (2db) / Tomb Raider: Anniversary(3db) / Dark Kingdom / Splinter Cell: Double Agent (2db) / Jade Empire (3db) / Rainbow Six Vegas (3db) / Star Trek Legacy

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Windows Media Player 9, 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.7.0 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.11 - WinXP / nVidia Forceware 81.98, 97.02, 97.44 / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.55a Hun / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.67 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.2 / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

» Az alig pár tagból álló Introversion csapat (DEFCON, Darwinia) negyedik játéka a Subversion nevet viseli majd

SEASONS

Fejlesztő › Maxis
Kiadó › Electronic Arts
Megj. › 2007. első negyedév

Az EA Sims 2 kiegészítőihez órát lehetne igazítani, márciusban jön a következő expanzió, melyről teljes bizonyossággal állítható, hogy elődeihez hasonló bombasiker lesz. A kiegészítő középpontjában az évszakok és az ezekhez fűződő mókák, tárgyak állnak. Télen hóvihar és nátha tizedeli simjeinket, télikabátot és fülmelegítőt húzhatunk, hóembert építhetünk, vagy korcsolyázhatunk. Tavasszal irány a veteményeskert: a terményekkel nem csak új receptek válnak elérhetővé, de bájitalt és életelixírt is kikeverhetünk. Nyáron a fürdőruháé, a horgászaté és – napolaj hiányában – a leégésé a főszerep. Végül ősszel mehetünk kirándulni, no meg belevethetjük magunkat a hat új szakma (például jogász, tanár, zenész vagy éppen újságíró) valamelyikébe. Ha még ez sem lenne elég, kapunk egy csomó új félelmet és vágyat, időjárási effektekkel némiképp felturbózott grafikát és olyan új tárgyakat, mint az üvegház, a szőlőkert vagy éppen az időjárás-változtató masina.

Egy kép a "Hóember utolsó pillanatai" című megrázó dokumentumfilmből.

Az új Sims-kiegészítővel mindenki jól jár - kivéve ezek szerint a pisztrángokat

A gerincsérülések meglepően nagy aránya köszönhető a medencék körüli ökörködésnek

A klasszikus átkarolós hadműveletre természetesen laptopon is lesz lehetőségünk

LIFE stories

Azt hittük, a teljes értékű, „sima" kiegészítők és az alig pár tucat új tárgyat tartalmazó csomagok mellett az EA már nem képes további módokon pénzt szerezni a Sims 2 eszeveszett sikeréből. Tévednünk kellett, ám a három Sims Stories epizód meglepően eredetinek tűnik! Lényegében három teljesen különálló, egyedül is futtatható Sims 2-verzióról van szó, melyeket kifejezetten a laptoppal vagy gyengébb gépekkel rendelkezőknek találtak ki. Cinikus lelkű emberként mi egyből arra gondoltunk, hogy még egyszer (sőt, háromszor) eladják a Sims 2-t, csak éppen csúnyábban – hát mi értelme lenne megvenni?! Szerencsére a Stories-kiadások ennél többet nyújtanak, méghozzá meglepő módon a konzolos Simsek újításai közül szemezgetve. Azon túl ugyanis, hogy a klasszikus, nyitott módon játszadozunk egy általunk szabályozott világban, lehetőségünk lesz egy sztorit is végigkövetnünk. Itt egy Riley nevű fiatal lány életét kell minél jobbá tenni, aki az egyetem után költözik haza szüleihez. A játékmenet persze itt is hasonló, csak éppen konkrétan meghatározott célokat kell teljesíteni, illetve nézegethetünk átvezető jeleneteket, és persze a környezet, a szomszédok is előre ki vannak dolgozva. Ha Riley történetének végére értünk, megnyílik egy kis bónusz: egy Vincent nevű kajla tudóssal kell feleséget, de legalábbis barátnőt szereznünk. A második, nyárra várható kiadás a Pet Stories nevet viseli, a harmadik pedig Castaway Stories címen kerül majd a boltokba 2008 legelején. Az előbbiben egy évente visszatérő állatszépségversenyen kell jól szerepelnünk, az utóbbi pedig igen sokat ígér: egy lakatlan szigeten kell egy háromtagú családdal menedéket építenünk, kaját gyűjtenünk Robinson Crusoe módjára.

FREAKOUT
EXTREME FREERIDE

Fejlesztő > Coldwood
Kiadó > JoWood
Megjelenés > 2007. első negyedév

Ugyan a hószezon még el sem kezdődött – ha az újság megjelenésekor három méteres hótakaró lepi az országot, nem vállalunk felelősséget – a sí-elős játékokkal már Dunát lehetne rekeszteni. Ezek legtöbbször a pórázon tartott, szabályozott sportágat mutatják be, ám a Freakout, ahogy azt a nevéből is lehet sejteni, ennél jóval lazább lesz. Kapunk négy bazi nagy hegyet, kismillió feladatot ezeken, 'oszt hajrá, mindenki menjen arra, amerre lát. Lesz egy karrier-mód, amelyben a rendelkezésünkre álló hat nagyon extrém arc bármelyikével csúszva-ugrándozva-trükközve küzdhetünk a szponzorok egyre jobb cuccaiért (a lécek, a sisakok és a csizmák bónuszokat is adnak, a többi csak a kinézetünket javítja jelentékenyen). A négy hegyen nem csak szabadon kószálni lehet, mindenhol van egy aréna, ahol speciális futamokon kell trükköket bemutatni, illetve egyéb különleges versenyeken legyőzni a többieket.

Ennek a trükknek a jutalma 30 ezer pont, illetve egy kiadós csigolyatörés

FRONTLINES
FIELDS OF THUNDER

Fejlesztő > Nival
Kiadó > Paradox
Megjelenés > 2007. első negyedév

A Blitzkrieget fejlesztő Nival nem ment messze a múltjától – a sorozatnak tervezett első Frontline-játék annak továbbfejlesztett motorját használja, és természetesen továbbra is egy egész realisztikus világháborús RTS-ről van szó. Az egész játék egyetlen csatát dolgoz fel, mégpedig a kurski tankcsatát. Ez két kampányba sorolt húsz küldetést jelent, mégpedig a lehetőségekhez képest teljesen realisztikusan. A pályákat (melyek sokkal nagyobbak lesznek, mint a hasonló játékok helyszínei) például eredeti fényképek, térképek alapján rekonstruálták, így ha a fűcsomók nem is, de a fák, épületek mindenképpen pontosan ott lesznek, mint a valóságban. A Fields of Thunderben a főszereplők ugyan a tankok lesznek, ám összesen 120 egységtípust fogunk irányítani a játék során. A programon nyolcfős multi egészíti ki, a szokásos versus-meccseken kívül lesz tíz multiplayer küldetés is, amelyben speciális feladataink, eltérő céljaink lesznek.

Ha a méretarányok korrektek, ezek a világ legnagyobb tanyaépületei...

EUROPA UNIVERSALIS 3

Fejlesztő > Paradox
Kiadó > Paradox
Megjelenés > 2007. első negyedév

A nem feltétlenül harcra és konstans háborúra vágyó stratégáknak már nem kell sokat várnia, hogy ismét eltölthessenek vagy félezer órát a középkori Európa vérzivataros világában. Februárban fog ugyanis megjelenni az Europa Universalis 3, amely amellett, hogy könnyű kezelést és rengeteg multiplayer-lehetőséget kínál, alaposan kikerekedett, újításokkal gazdagodott. Ezúttal az 1453 és 1789 közti bő három évszázad ad tered virgonckodásainknak, uralkodóként ugyanis szinte bármit megtehetünk, amihez csak kedvünk van – no meg seregünk, hiszen az 1700 provinciára osztott térképen mintegy 250 kisebb-nagyobb állam küzd a nyersanyagokért, valamint a világi és egyházi hatalomért (igen, a pápaválasztásba itt is ugyanúgy bele lehet szólni, mint a Medieval 2-ben). Szintén újítás, hogy tanácsadónak magunk mellé vehetünk legfeljebb három tanácsadót, akik a maguk egyedi módján segítenek minket – Galilei a felfedezéseinket gyorsítja, Richelieu bíboros az ország vezetésében segít, a valóságban az Erzsébetre ügyelő Walsingham pedig a kémeink működését javítja jelentékenyen.

Hajrá, aki elsőször beazonosítja Magyarországot, az nyer egy atlaszt. Vagy nem...

MYTHOS

Fejlesztő > Flagship Seattle **Kiadó** > Flagship
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

Meglepő húzás, hogy az ex-Blizzardos fejlesztőkből álló Flagship még azelőtt létrehoz egy új fejlesztőstúdiót, hogy megjelent volna első játékuk, de mindennek meg van a maga oka. A Flagship Seattle ugyanis egy már létező cég új neve, akik egy vidám Diablo-klónon dolgoznak, ez a Mythos. A programot csak online lehet majd játszani (havidíj nem lesz!), és lesz benne minden, amit egy ilyen kategóriájú programtól elvárhatunk: random labirintusok, végtelen varázstárgy, egyszerű játékmenet, hosszas tápolás. A játékot a Ping0 nevű új hálózatról lehet majd letölteni, és tulajdonképpen ez lesz az utolsó teszt a Hellgate London megjelenése előtt – ugyanis majd az is a Ping0-n keresztül fog futni, és annak a hálózati kódja fog dübörögni a Mythosban is.

Ahogy nézzük, ez a játék főként aranyos goblinok kivégzéséről fog szólni...

TMNT

Fejlesztő > Ubisoft Montreal **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2007. első negyedév

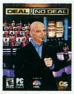
Bár a tini nindzsa teknőcökről már jó 12 éve nem hallottunk, a pizzazabáló reneszánsz harcosok nemsokára, egész pontosan március utolsó hetében visszatérnek – egyrészt a moziba, másrészt pedig a monitorokra. A minden alcím nélküli film a legelső, valószínűtlen hősei ellenére némiképp komor és sötét képregényen alapul – nem mintha ez sokat számítana a játékkal kapcsolatban, hiszen az egy nem túl bonyolult akció-orgia lesz. Rendelkezésünkre áll a négy japán neveltetést kapott, olasz névvel ellátott kétéltű, környezetnek ott van egy a valóságosnál koszhadtabb New York, ellenfélnek meg minden felállat mutáns, akit csak a képregény-írói képzelet megteremteni képes. Rengeteg kombó, ugrándozás no meg – remélhetőleg PC-n is – kooperatív-mód vár a játékosokra.

TOP 10

AMERIKA 06.12.17-06.12.23

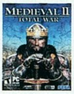
SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az Évszakok című kiegészítőről pár oldallal előbb olvashatsz
PC GURU 06.12 76%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris lassan több időt tölt a WoW-kártyával, mint az igazi WoW-val
PC GURU 05.03 97%



DEAL OR NO DEAL
GLOBAL STAR . GLOBAL STAR
Na ezt nem ismerjük, valami amerikai show-műsor átirata...
PC GURU - . - --%

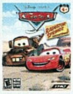
THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Valószínűleg már soha nem fogják kiirtani a toplistákból...
PC GURU 04.10 95%



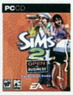
MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Bár a megszállottak fanyalogtak, az emberek veszik a Medievalt
PC GURU 07.01 85%

FLIGHT SIMULATOR X DLX
MICROSOFT . ACES
Az eddigi legdrágább játék - a 30 ezres gyűjtői WoW kiegészítőig...
PC GURU - . - --%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
A tavalyi év legjobb multiplayer-játéka címet adtuk neki
PC GURU 06.12 85%



CARS
THQ . RAINBOW
Nyáron érkezik a következő Pixar-átira, a Ratatouille
PC GURU 06.08 75%



SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az Open for Business talán az eddigi legjobb Sims-kieg volt
PC GURU 06.03 85%

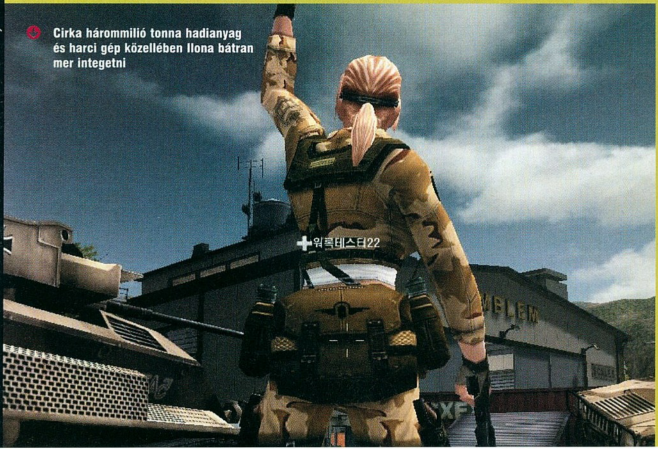
THE SIMS 2 GLAMOUR LIFE...
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az ilyen apró csomagokból továbbra is pár havonta érkezik új
PC GURU 06.08 87%

WAR ROCK

Fejlesztő > Dream Execution
Kiadó > Nexon
Megjelenés > 2007. első negyedév

A koreaiak most megpróbálnak egyszerre végezni a CS-vel és a BF-fel. Hát, sok sikert ehhez...

A meglehetősen hülye nevű War Rock egy különös próbálkozás lesz – alapvetően egy ingyenesen, legálisan letölthető multiplayer FPS lesz. Három játékmód vár ránk benne, melyek közül az első Counter-Strike-szerű élményt fog adni: terroristák és elhárítók küzdenek, általában egy bomba felrobbantása/hatástalanítása a tét; a csapatok pedig legfeljebb nyolcfősek lesznek. A második játékmódban már 24-en lehet küzdeni, a pályák sokkal nagyobbak, és a földi járművek is belépnek a képbe. A harmadik, Battle Group nevű mód pedig 32-re emeli a játékoslimitet, belép a zászlófoglalás, és különféle helikopterek és hajók. A sokfelől összehozott játékmenet túl sok eredetit nem kínál, viszont itt lép be az a mód, ahogy a kiadó pénzhez jut: valódi bankóinkat felhasználva vásárolhatunk játékbeli dínárokat, amelyekkel aztán vehetünk extra felszerelést, például puskacső alá gránátvetőt, különféle aknákat, vagy éppen poroltót a felgyulladt autók lehűtésére. Dínár egyébként a jó játékbeli szereplésért is jár, no meg jutalom fegyvereket is szerezhetünk ingyen, méghozzá szintlépéssel – mire elérjük a 25. szintet már minden fegyverünk meg lesz, a további 75 szinten át pedig csak fokozatosan nő az életerőnk. A fizetségért e mellett dedikált szerverekre nyerhetünk bebocsátást, illetve minden második héten nyereményjátékokban vehetünk részt.



Cirka hárommilió tonna hadianyag és harci gép közellében Ilona bátran mer integetni

TOP 10

ANGLIA 06.12.30-07.01.06

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A karácsonyi szezon győztesen megint az EA lett
PC GURU 06.10 93%

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az angolok megvesznek a focimanager-játékokért
PC GURU 07.11 87%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Cicus- és kutyusszeretőknek következ-zen a kérdés - majd holnap...
PC GURU 06.12 76%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims minden idők legjobban fogyó PC-s sorozata
PC GURU 04.10 95%

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Újjé a középkorban nagyszerű! Válasz-szon pápát ön is!
PC GURU 07.01 85%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
A jövő csatatere még mindig rendkívül népszerű
PC GURU 06.12 85%

COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
A 2006-os év egyik legjobb játéka volt; mi is megszórtuk díjakkal
PC GURU 06.11 96%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon mikor áll meg a Sims-kiegészítők hada?
PC GURU 06.03 85%

CHAMPIONSHIP MANAGER 07
EIDOS . BEAUTIFUL
Ugyan a rivális FM népszerűbb, ezt is veszik
PC GURU 07.01 83%

LOTR:BFME2:ROTWK
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Ez a kiegészítő is nyert egy díjat, bár nem teljesen pozitívat...
PC GURU 06.13 80%

JAGGED FARM
BIRTH OF A HERO

Fejlesztő > Game Factory **Kiadó** > Game Factory **Megjelenés** > 2007. második negyedév

A gépágyús sertés vélhetően az év egyik legmóká-sabb ellenfele lesz

A sok sci-fi, középkori és világháborús stratégiai játék mellett néha nem árt pihenni, lazítani kicsit. Pont erre lesz jó a Jagged Hero, ami egy standard RTS lesz, csak éppen egy teljesen kajla környezetben. A rendkívül kidolgozott háttérsztori szerint a tanyasi disznók egyszer csak fellázadnak, nekiállnak tombolni (hogy az ehhez szükséges kalasnyikovokat honnan szerezték, arról nem szól a fáma), és már a végveszély közelít ehhez a világhoz, amikor feltűnik a megváltó hős – a játékos. Kilenc hős közül választhatunk, akikkel majd hódokból, mókusokból, tyúkokból és egyéb tanyasi-tanyakörnyéki állatokból verbuvált seregünkkel visszaverjük a retkes sertésármádiát az ólba, a moslékos vályú elé. Építhetünk különféle produktív és defenzív épületeket, kombinálhatjuk a különböző speciális támadásokkal rendelkező katonákat, egyszóval majdnem mindenre képesek leszünk, mint amire mondjuk egy „szuprém kommander", csak éppen sokkal kisebb léptékben, barátságosabb viszonyok között.

OVERLOCKED

Fejlesztő > House of Tales
Kiadó > Dtp
Megjelenés > 2007. második negyedév

A Moment of Silence készítői egy újabb komor-félelmetes hangulatú kalandjátékkal térnek vissza, amely elég sokat merít a nagyszerű Fahrenheitből. Itt is New Yorkban járunk (igaz, ezúttal nincs jégkorszak), és itt is több karaktert fogunk irányítani. A hat szereplő közül a legfontosabb egy David McNamara nevű pszichológus lesz, akinek öt emlékeit vesztett, rettegő szerencsétlennel kellene valamit kezdenie. Nincs semmi nyom, senki nem látott semmit, így aztán nincs más megoldás, mint a hipnózis, és a tudatalatti felfedezése. Ahogy behatolunk pácienseink agyába, úgy ismerjük meg a múltjukat, az eseményeket, amelyek idáig vezettek – és e jelenetekben a későbbi áldozatokat fogjuk irányítani. Ahogy gyűjtjük az összefüggésekről szóló bizonyítékokat, úgy haladhatunk egyre mélyebb emlék-rétegekbe, tehát tulajdonképpen minél tovább jutunk, annál inkább a múltban fogunk tevékenykedni. Ez a megoldás nagyon jól hangzik, reméljük a legfontosabb tényező, a történet is kellően izgalmas, csavaros és feszültségteli lesz!

A többi járókelő cuccait elnézve nem ez ma a megfelelő viselet NY-ban...

PIRATES OF THE BURNING SEA

Fejlesztő > Flying Lab **Kiadó** > Flying Lab
Megjelenés > 2007. második negyedév

A Pirates of the Burning Sea azon kevés MMO közé tartozik, amely nem valami népszerű licenc mögé rejtőzik. A spanyol-angol-francia nációk vad szerelmi háromszögébe avatkozhatunk be bármelyik oldalról, plusz frakción kívül is tevékenykedünk, ha kalóznak állunk. Kapitányt alakítunk, így aztán nem csak dzsungelfelfedezés és kocsmai verekedés lesz, hanem a tengeri viadalokat is nekünk kell megvívni, külön figyelve a legénység moráljára, hajónk sebességére és ágyúink pontos becélzására. A játék két különleges vonással rendelkezik, melyek közül az első a több mint száz kikötőhöz köthető, ezeket ugyanis elég PvE küldetés megoldása esetén elfoglalhatjuk. Ez nem automatikus, ilyenkor a környező vizeken egy hatalmas PvP terület jön létre, ahol a támadó és a védekező hajóskapitányok eldönthetik, hogy ki a jobb. A Burning Sea másik extrája a rengeteg NPC szereplő, akik különféle viszonyban lesznek karakterünkkel. Elveszett testvér, szerető asszony, örök rivális, gyermekkori barát – ilyen és ehhez hasonló karakterek népesítik majd be környezetünket, rengeteg küldetést adva, támogatást, vagy éppen folyamatos szívatást biztosítva. Ráadásul e karakterek más játékosok mellett más pozícióba is kerülhetnek, így aztán lehet, hogy a szívünknek kedves asszony egy másik játékos kitagadott testvére, vagy a mi örök ellenségünk másnál egy szerető nagybácsi...

Fosztogatás és udvarlás, pengeváltások és sunnyogás - a Burning Sea mindent tud!

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Ahogy jönnek ki az egyre szebb képek a **Crysis**ből (go to www.pcguru.hu), úgy hallunk egyre több suttogást arról, hogy a valami elképesztően kinéző program megjelenése egyre tovább halasztódik. Ezt csak alátámasztja, hogy hivatalos megjelenési dátum nincs is. Mi sajnos már őszt vizionálunk...

25%

Az Auto Assaultért felelős NetDevil két MMO játék fejlesztésébe kezdett bele. Az egyik a Warmonger nevű sci-fi FPS, a másik pedig egy meg nem nevezett játékgyártó cég licensze alapján készül. Na most mi Barbie-MMO-t nem akarunk látni, így nagyon reméljük, hogy a **LEGO** alapján készül, az király lenne!

50%

A **WoW-kártyajáték** sikere tagadhatatlan, a megannyi megszállott havidíjat fizető ember boldogan veszi a paklikat, hogy új warlock-paklit állítson össze. Nemsokára talán bezárul a kör, arról hallani ugyanis mostanában, hogy a kártyajátékot kiadják számítógépre is, a Magic Online mintájára.

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

>> Új játékok a Steam hálózaton: RoboBlitz, City Life, Gun, Civilization IV, Pirates!, X3 Reunion.

XPAND RALLY XTREME

Fejlesztő > Techland **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2007. második negyedév

Az eredeti Xpand Rally nem volt egy világmegváltó alkotás, de a ralit nem csak valósághűen kedvelő játékosok azért kellemesen el voltak vele. Az Xtreme változat tovább halad ebbe az irányba, bár természetesen lesz benne egy szimulációs beállítási lehetőség is. A hangsúly ezúttal azonban az extrém pályákon és az extrém autókon lesz. Az előbbiek közé olyanok tartoznak, mint a WRC-ből veszélyessége miatt kizárt kínai futam, vagy éppen a szintén nem a barátságosságáról híres korzikai hegyi pálya. Az utóbbiak között a szokásos raligépek mellett találunk lapos aljú sportkocsikat (ezekhez dukáló aszfaltozott pályákkal), homokfutókat és monster truck terepjárókat is.

Persze a nagy extrémkedés mellett a hagyományos száguldást értékelőkre is figyelnek, a karrier-módban például öt ország 67 futamán próbálhatunk szerencsét, autónkat folyamatosan fejleszthetjük a nyereményekből, és olykor speciális arénafutamokon is megmérkőzhetünk, ahol a két versenyző egymással párhuzamos utakon halad.

TOP 10

IRORSZÁG 06.12.30-07.01.06

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANA
A FIFA nálunk is a legnépszerűbb játé
lett tavaly
PC GURU 06.10 93%

PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI . KONAMI JPN
Igaz, itthon a Pro Evo közel sem ment
ilyen jól...
PC GURU 06.13 92%

NEED FOR SPEED CARBO
ELECTRONIC ARTS . EA CANA
Ha versenyjáték, akkor NFS - legalább
Irosrszágban ez a trend
PC GURU 06.12 93%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Szégyen-gyalázat, nincs Sims-játék az
első háromban!
PC GURU 06.12 76%

NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS . EA CANA
Egy kis árcsökkenés, és a nép máris tó
a boltokba!
PC GURU 05.13 93%

LEGO STAR WARS 2
LUCASARTS . TT GAMES
Egy év múlva ezen a helyen már a LEG
Batman lesz
PC GURU 06.11 81%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mi 2008 szeptemberére saccoljuk a Sims
at
PC GURU 04.10 95%

CARS
THQ . RAINBOW
A verdák mindenütt igen keresettek,
főképp karácsonykor
PC GURU 06.08 75%

FOOTBALL MANAGER 07
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az írek maradtak a SI által fejlesztett
sorozat mellett
PC GURU 07.01 87%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Lassan-lassan meglesz a kétmilliós
eladás
PC GURU 06.12 85%

ALIEN

Fejlesztő > Gearbox és Obsidian
Kiadó > Sega
Megjelenés > 2008. és 2009.

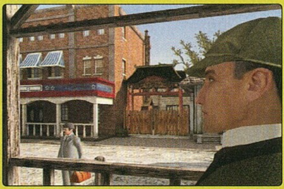
A 2006-os év utolsó nagy bejelentése mindenképpen a Sega nevéhez fűződik. A régi fényét visszanyerni vágyó kiadó elsőként csak azt közölte, hogy megszerezte az Alien filmek jogait, és két játék fejlesztését kezdték meg, 2008-as, illetve 2009-es tervezett megjelenési dátummal. Két nappal később jött a következő bomba: az egyik játék RPG lesz, és az Obsidian (KOTOR 2, Neverwinter Nights 2) fogja készíteni. Egy napra rá a Sega felfedte a másik programot is: az FPS lesz, és a Gearbox (Brothers in Arms) fejleszti. A két játék közül az akciódúsabb fog hamarabb megjelenni, de a programokat vélhetően csak az idei év vége felé fogják bemutatni.

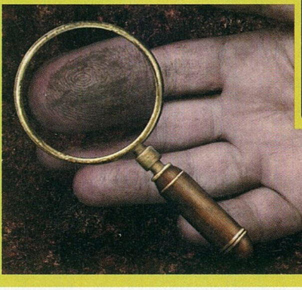
Sajnos az idegenek megjelenésére még hosszú-hosszú ideig várakozhatunk...

SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

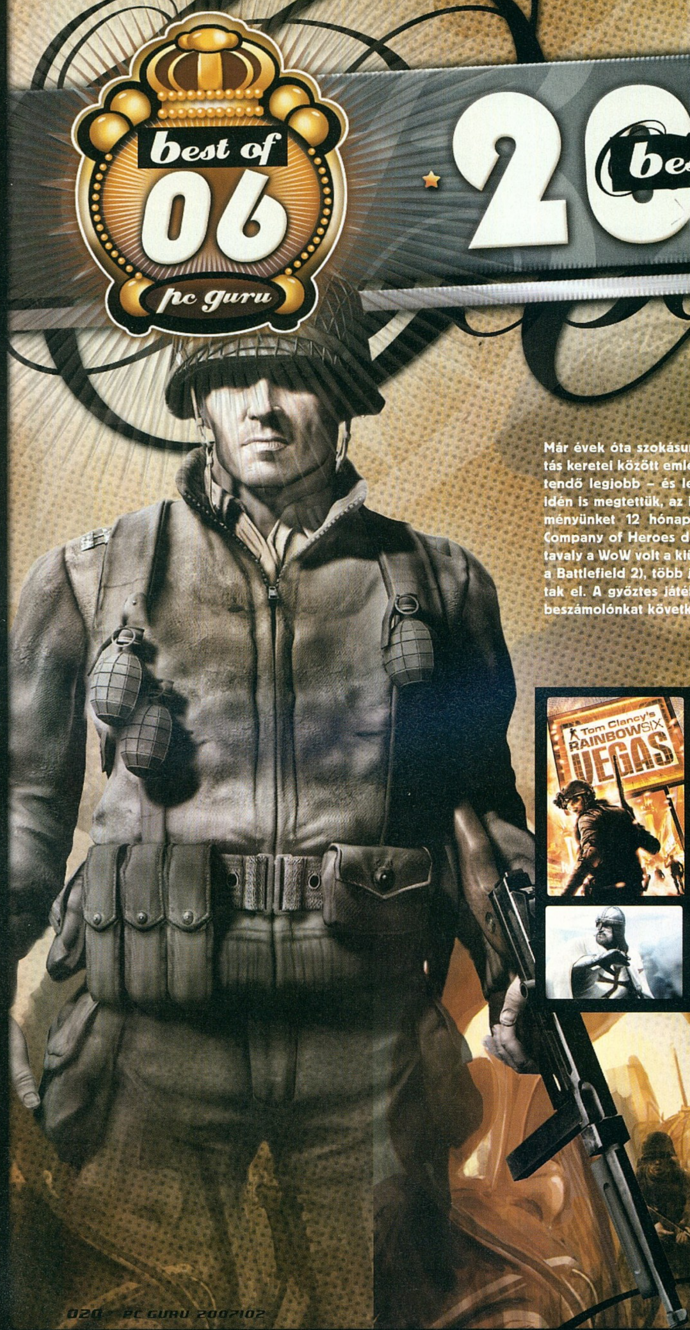
Fejlesztő > Frogwares
Kiadó > Focus
Megjelenés > 2007. első negyedév

Sherlock Holmes biztosan nem ismeretlen a PC Guru olvasói előtt – és nem csak azért nem, mert ő a világ talán legismertebb detektívje, hanem azért is, mert az Ezüst Fülbevaló Rejtélye címet viselő játéka nemrég az újság melléklete volt. A következő epizód annál lényegesen komorabb lesz, hiszen Mr. Holmesnak ezúttal nem főúri kúriákban kell nyomoznia, hanem dágványokban, egy Cthulhu-imádó szekta véres szertartásainak helyszínein, New Orleanstól egészen Svájc jeges hegyvidékeiig. A grafika ezúttal már 3D-ben pompázik, ám akció továbbra sem lesz – továbbra is kizárólag egérrel irányítható játék a modern kinézetet is csak a logikai fejtörőknél használja. Fáklya segítségével titkos ajtókat találhatunk, a valós fizikával különféle eseményeket rekonstruálhatunk, de persze a klasszikus nagyítós-olvasgatós módszereket sem szabad hanyagolni. Ezek mellett meggyőzőkészségünkre is szükség lesz, hiszen hatvannál is több potenciális gyanúsítottal fogunk összeakadni az öt városon átívelő gigantikus kaland során





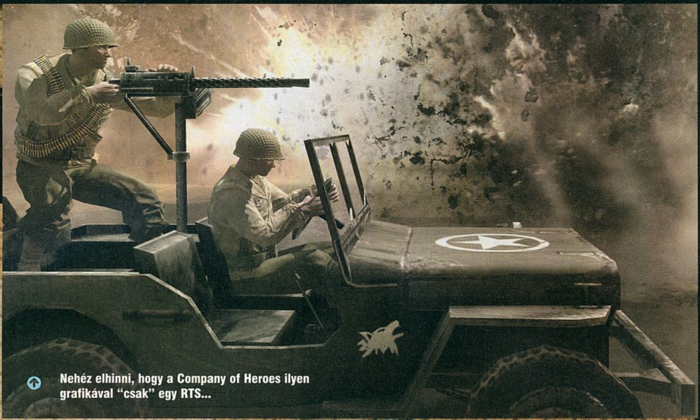
best of 2006



Már évek óta szokásunk, hogy januárban egy hatalmas összeállítás keretei között emlékezünk meg a magunk mögött hagyott esztendő legjobb – és legrosszabb – játékairól. Ezt természetesen idén is megtettük, az itt következő oldalakon olvashatjátok véleményünket 12 hónap játéktermeséről. Idén az Oblivion és a Company of Heroes dominálta a versengést (csak emlékeztetőül, tavaly a WoW volt a kiütéses nyertes, őt követte a Civilization IV és a Battlefield 2), több jelölés mellett összesen négy díjat hódítottak el. A győztes játékoknak gratulálunk, a díjkiosztóról készült beszámolónkat következő számunkban olvashatjátok el!

az év játéka

Győztes: Oblivion
Befutó: Company of Heroes



Nehéz elhinni, hogy a Company of Heroes ilyen grafikával "csak" egy RTS...

Az év legjobb játéka címért folyó versengés általában igen szoros, a szerkesztőségben mindenki vadul bizonygatja a maga igazát, érvel kedvence mellett. Most azonban – néhány bátortalan, Christől eredő, furcsa WoW-párti kezdeményezést leszámítva – nem volt ilyen balhé, mindenki egyetértett benne, hogy az idén az Oblivion volt a legjobb játék PC-n. Csodálatos grafikája, teljesen szabad játékmenete, no meg a végtelen lehetőséget adó szerkesztőprogram lenyűgözött, magával ragadott minket, élvezet volt kalandozni Tamriel változatos földjén! Külön köszönet a lelkes mod-készítőknek, munkájukkal sok óra örömet szereztek! Ezúttal a második helyezett személyét illetően sem voltak vitáink, az év végén megjelent Company of Heroes teljes magabiztossággal kapaszkodott fel a dobogó második fokára. A grafika itt is lenyűgöző, az ellenfél ördögien okos, és bizony minden taktikai érzékünkre szükség lesz, ha meg akarjuk nyerni a háborút. Persze a 2006-os évben nem csak ehhez a két remek játékhoz volt szerencsénk – megannyit más program mellett ott volt a Splinter Cell és az új Rainbow Six, a Tomb Raider és a Neverwinter Nights 2, a Battlefield 2142 és a Medieval 2. Abban azonban biztosak vagyunk, hogy 2007 még jobb lesz, a játéktörténelem egyik legjobb évére számítunk!

az év sportjátéka

Győztes: FIFA 07
Befutó: Pro Evolution Soccer 6

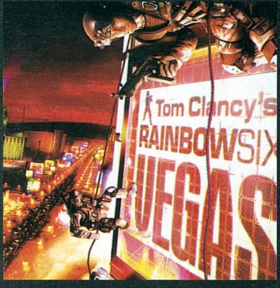
Az utóbbi években általában holtversenyt hirdettünk a PC-s sportjátékok két említésre méltó darabja között – idén azonban a FIFA-t kell kihoznunk győztesnek. Persze a Pro Evo továbbra is a profi játékosok kedvence maradt, ez továbbra sem változott meg. A japánok sorozata azonban idén nem fejlődött rendkívüli mértékben, nem úgy, mint a FIFA, amely végre levetkőzte rókabőr-státuszát – és amelynek köszönhetően hajlandóak voltunk elfelejteni a gyászos World Cupot is. Nem csak arról van szó, hogy a fizika és az AI változásának köszönhetően végre reális helyzeteket lehet kidolgozni, és nem a mindig működő sablonokat kell erőltetni, hanem arról is, hogy a zseniális magyar szinkron miatt egyszerűen élvezet vele játszani. A magyar szöveg nagyszerű és változatos lett, a szinkront adó Hajdú B és Faragó Ricsi pedig egyenesen brillíroznak szerepükben. Ha az idei kiadás már a nextgen grafikát is tartalmazni fogja, a Pro Evo fejlesztőinek bizony alaposan bele kell húznia a fejlesztésbe, hogy versenyben tudjanak maradni!

A magyar kommentátor-páros alaposan kivette a részét abból, hogy idén a FIFA győzedelmeskedhetett

az év fps-e

Győztes: Rainbow 6 Vegas
Befutó: Company of Heroes

A tavalyi év FPS-fronton nem alakult valami fényesen, az igazán nagy durranásokat (Crysis, Quake Wars, Unreal Tournament 2007) mind-mind elhalasztották a jövő évre. Így aztán a volt egy jó közepes Prey és egy elbaltázott GRAW – egészen az év utolsó harmadáig, amikor is meg nem érkezett előbb az új Battlefield, másrészt pedig a Rainbow Six Vegas. Előbbi igazán nagy forradalmat nem hozott, és bugossága, lassúsága miatt sokszor hozta Chrisre az idegrohamot idén is – az már persze más kérdés, hogy ennek ellenére csak nehezen lehetett lerobbantani róla kedvenc DVD-szerkesztőnket, aki végül egész profi mech-pilótává képezte ki magát. Aztán az utolsó pillanatban megérkezett a



Rainbow Six, és le is nyűgözte a szerkesztőségnek azon szakaszát, akik vevők a kommandósokra. Igaz, a gépigény bődületes, de megéri összekaparni egy megfelelő gépet hozzá – mert Las Vegas utcáit, kaszinóit felszabadítani hihetetlen érzés. Támadásokat koordinálni sosem volt még ilyen egyszerű, az pedig fantasztikus adrenalinlöket, amikor felhőkarcolók ablakain fejjel lefelé lógva becélozzuk ellenfeleinket, majd az ablakot egy lendüléssel betörve mindenkivel végzünk egy teremben. Pompás játék, már nagyon várjuk a teljesen biztosan bekövetkező folytatást...

LEG...

OLVASÓI KÜLÖNDÍJAK

Weboldalunkon hirdetett szavazásunkon nem csak az általunk meghatározott kategóriákban, általunk kiválogatott játékokra lehetett szavazni, hanem különdíjakat is lehetett adományozni. Ezek közül választottunk egy csokorral!

Shadowboy 2007 – Hitman Blood Money
Akárhová is vetődött a játékban kedvenc kopasz bérgyilkosunk, a főszereplőktől az átlag járókelőkig minden női karakter, akivel találkozott, igazi bombázó volt (külön említésre méltóak a „You better watch out" pálya pincérnői)!

SDmemory – F.E.A.R. Combat
Mert az ember kevés teljes értékű játékot kap ingyen, ez 2006-ban is így volt. De ezek közül a F.E.A.R. Combat volt a legjobb!

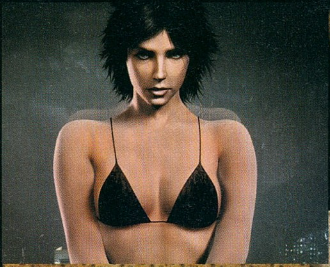
Stonebreaker – Oblivion
Mert ebben a világban minden NPC saját különlelkivilággal rendelkezett, beszélgettek egymással, ettek, egyszóval megvolt a saját életük!

Ramos – Star Wolves
Borzalmas szinkron, nevetséges karakterek, ám hihetetlen, a B-kategóriás filmekre jellemző hangulata megfogott. Az év B-game-je!

Craftyx – Deus Ex 2
Mert többet játszottam vele, mint akármelyik 2006-ban megjelent játékkal! Köszönöm Guru!

Dragon 83 – The Movies: Stunts & Effects
Az elmúlt évek leginnovatívabb és sajnos Magyarországon mégis elfeledett játéka a The Movies volt. Az idén megjelent kiegészítő nagyon fontos elemekkel bővítette a filmkészítés részt, aminek köszönhetően a lehetőségek, főleg némi modolás után szinte végtelenek lettek.

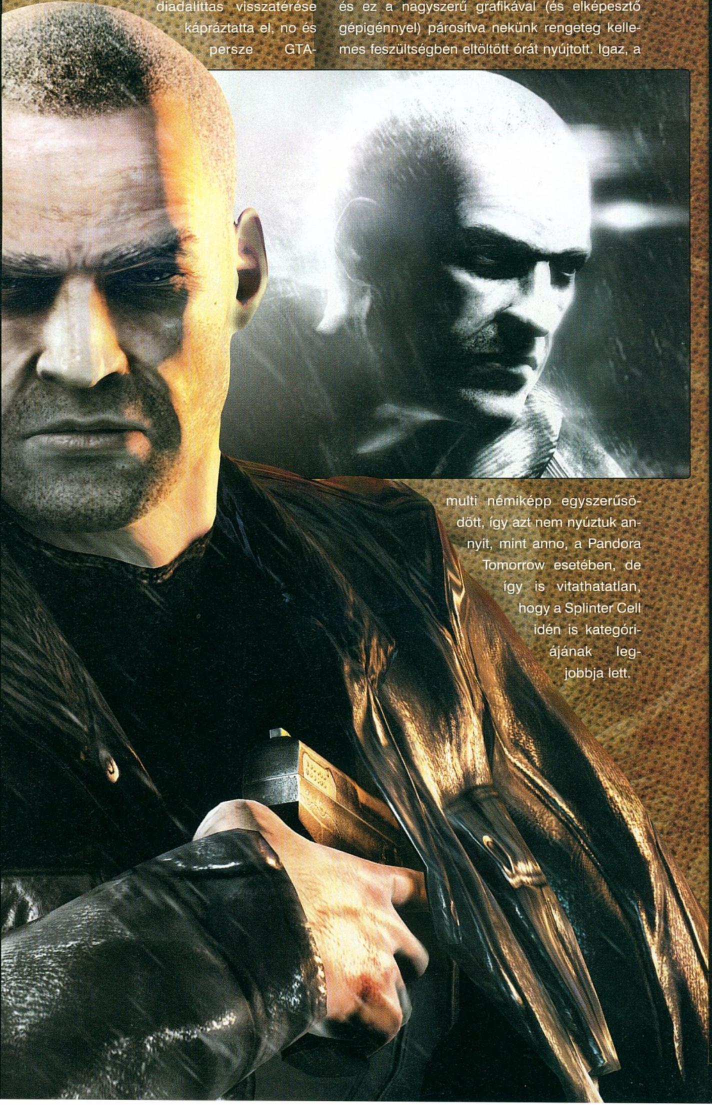
Lofwyr – Medieval 2
Mert nincs is annál szebb, mint amikor az ember végre a magyarokkal hódítja meg az Újvilágot!



Az év akcióátéka

Győztes: Splinter Cell Double Agent
Befutó: Tomb Raider Legend

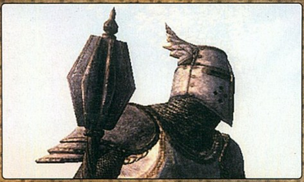
2006 jó év volt a külső nézetes akciójátékok kedvelőinek, bármilyen korcsoportba tartozzanak is. A kicsik a LEGO Star Wars 2-vel szórakozhattak, a régi motorosokat Lara diadalittas visszatérése kápráztatta el, no és persze GTA-klónokkal is tele volt a padlás (igaz, sem a True Crime, sem a Scarface nem volt egy különösebben izmos darab). Az év legjobbja azonban kétségtelenül a brutálisan mély hanggal rendelkező Sam Fisher új kalandja volt. A kettősügynöknek állt Sam eddigi történetének talán legizgalmasabb kalandjait éli meg a világ minden táján, és ez a nagyszerű grafikával (és elképesztő gépigénnyel) párosítva nekünk rengeteg kellemes feszültségben eltöltött órát nyújtott. Igaz, a multi némiképp egyszerűsödött, így azt nem nyúztuk annyit, mint anno, a Pandora Tomorrow esetében, de így is vitathatatlan, hogy a Splinter Cell idén is kategóriájának legjobbja lett.



az év szerepjátéka

Győztes: Oblivion
Befutó: Neverwinter Nights 2

Az RPG-s szemmel nézve borzalmasan gyenge 2005 után 2006 végre elhozta a rég várt csodákat – köztük is elsősorban a zseniális, megunhatatlan Obliviont. Ez a teljesen nyílt játék tavasszal Chris, Sasa és Grath több száz óráját zabálta fel, és a ti lelkesedéseteket is bizonyítja az a rengeteg segélykérő levél, melyet minden hónapban kazalszám továbbítunk a mentőövet nyújtó Tikának. Nagy szerencse, hogy nyáron érkezik az első igazi kiegészítő, mert a Knights of the Nine bizony nem tompította étvágyunkat. Az év végén aztán beköszöntött a kánaán, megérkezett a Nightbagoly által az egekbe magasztalt, ám hihetetlen bugossága miatt végül nem jelölt Gothic 3, a szuperhősös, és RPG-nek csak kisebb túlzással nevezhető Marvel Ultimate Alliance és a minket alaposan meglepett



Neverwinter Nights 2. Utóbbitól a korábban látottak-hallottak alapján nem vártunk sokat, ám a végleges játék kellemes kalandnak bizonyult, és a szerkesztőt vélhetően milliónyi lelkes rajongó fogja felhasználni. Egyelőre azonban e téren is az Oblivion a győztes, sokkal több élvezhető mod készült már hozzá!

az év mmo játéka

Győztes: City of Villains
Befutó: Dungeons & Dragons Online

Mivel úgy döntöttünk, hogy az egyes műfaj-kategóriákban csak önálló, teljes játékokat indítunk, kiesett a mezőnyből a Guild Wars remek Nightfall kiegészítője, és minden, ami a WoW-val kapcsolatos (pedig az az 1.11-es patch, alias Shadow of the Necropolis...). Így a „surranópályán" a nálunk alig-alig játszott, de Amerikában ultrasikeres szuperhősös City of Heroes „ikerjátéka", a City of Villains futott be az első helyre. A képregényekben és filmekben mindig győzedelmeskedő unalmas jófiúk ellenfeleit játszani hatalmas hangulati plusz, amit zseniális PvP-rendszer (az egyes klánok főhadiszállásainak ostromai) tetéz: megérdemelt az elsőség! Befutóként a nagy reményekkel indult, de a kezdeti lelkesedés után csúnyán elhasalt D&D Online jött be – inkább az akciódús játékmenetében rejlő lehetőségek miatt, mint azért, amit végül sikerült kihozni belőle...

LEG...

Az év meglepetése
Rainbow Six Vegas

Azt tudtuk, hogy a Ubisoft montreali stúdiója által készített Vegas jobb lesz, mint a pocsék Lockdown, arra azonban nem számítottunk, hogy ennyire király lesz. Sajnos a gépigénye láttán is csodálkoztunk egy jót, de valószínűleg ehhez az idei évben már hozzá kell szoknunk...

Az év csalódása
Rainbow Six Lockdown

Sok játék okozott kisebb-nagyobb (Prey, Dark Messiah) csalódásokat egyik-másik szerkesztőnknek, egy dologban azonban mindenki egyetértett: a Lockdown meggyalázása volt a sorozatnak, és sosem lett volna szabad napvilágot látnia.

A leghosszabb játékcím
(amit valaha is dobozra nyomtak)
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, The Rise of the Witch-King

Különösebb kommentár valószínűleg nem szükségeltetik hozzá, hacsak azt nem, hogy konzolföldről azért volt egy kihívója, mégpedig a Shin Megami Tense: Devil Summoner – Raidou Kuzohuna vs. the Soulless Army. Egészségedre!

A legjobb, licencen alapuló játék
The Godfather

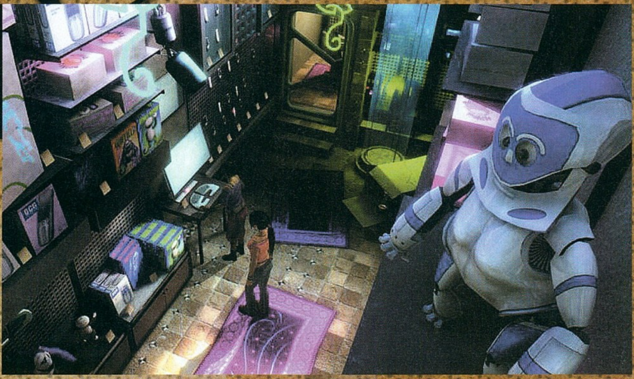
Élveztük a Warhammer-kiegészítőt és a LEGO Star Warst is, ám hangulatában a Godfather verhetetlennek bizonyult. Igaz, játékmenetében közel sem tudott felnőni a GTA-khoz, ám a film körül zajló története, remek karakterei, küldetései és szinkronja miatt mindenképpen meg akartuk jutalmazni. Ne feledd, ha nem tudsz kiszállni a kocsiból, vedd meg boltban, úgy sikerülni fog...

Az év legfélelmetesebb játéka
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Sokáig úgy tűnt, hogy a Condemned verhetetlen lesz e téren, de aztán jött Lovecraft és a tenger mélyén alvó Cthulhu, és mindenkit megrémítettek. Még a jó öreg, megkérgesedett lelkű Stöki is csak fényben merte tesztelni a játékot – ezt tényleg csak kötélidegzetűeknek ajánljuk!

az év kalandjátéka

Győztes: Dreamfall
Befutó: Sam & Max



A kilencvenes évek zseniális kalandjátékain felnőtt rajongóként folyton sírunk a kaland-műfaj vegetálásán – de valahogy mindig születik pár olyan alkotás, amik tartják a lelket bennünk, és amelyekkel jól szórakozunk. Tavaly az egyik legújabbkori klasszikus, a Longest Journey folytatása volt a legnagyobb dobás a műfajban, ami ha a legvérmesebb rajongók által támasztott igényeknek talán nem is felelt meg, nagyon jó kis játék volt, kiemelkedő történettel, emlékezetes karakterekkel és művészi látványvilággal (talán csak a lopakodós és akciórészek nem kellettek volna bele). A Sam and Max feltámadásának első epizódja a klasszikus LucasArts-féle humoros rajzfilm-kalandokat hozta vissza, rég nem tapasztalt harsány humorral – reméljük bejön az újfajta megközelítés, és talán ebben a formában jön el újra a kalandjátékok aranykora...

a legjobb grafika

Győztes: Oblivion
Befutó: Medieval 2 Total War

Idén a videokártya-virtuózok, a grafika megszállottjai nem jelentkeztek új művekkel. Az id továbbra is teljes titoktartás mellett dolgozik a következő játékmotoron, a következő játékon, Tim Sweeney-ék csak X360-on mutatták be, mit is tud az Unreal Engine 3.0, ha a megalkotói dolgoznak vele (eláruljuk, sokat!). A Valve nem sokat tett hozzá a Source-motorhoz az Episode One-nal, így aztán másoknak jutott a grafikai trón. Mégpedig a Bethesda csapatának, akik az Oblivionnal megalkották minden idők legélethűbb erdeit, leghatalmasabb városait, ahol egyszerűen élvezet elveszni. Ráadásul bivaly gépekkel rendelkezőknél a maximális beállítás csak a kezdet, némi .ini-turkálással Flatline olyan látványt csalt ki a gépéből, amit más játéknak még csak megközelítenie sem sikerült. Még a Medieval 2-nek sem, ami ettől függetlenül gyönyörű lett, és mozgalmas ostromaival, több ezer fős összecsapásaival, változatos katonáival sikeresen megelőzte a szintén jól festő Company of Heroes-t.

a legjobb multiplayer

Győztes: Battlefield 2142
Befutó: Company of Heroes

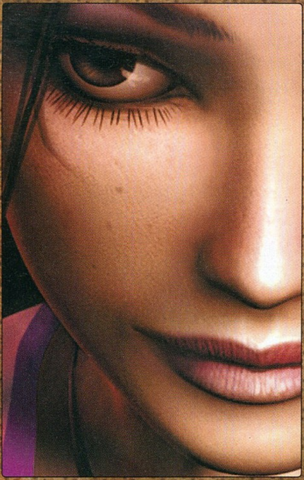
Ha ebből a kategóriából a MMO-játékok nem lennének kitiltva, természetesen a WoW nyert volna, hiszen ez Chris, Hancu és Ricco idejéből összesítve már csaknem egy évet vett el a Blizzard remeke, és hiába toltunk sok mást is vállvetve, vagy éppen egymás ellen, ezt az irdatlan játékidőt semminek nem sikerült megközelítenie. A legközelebb hozzá a Battlefield 2142 jutott, mert ez ugyan nem hozott forradalmat a BF2 után, de sci-fi fegyverzetés, és szokásosan pörgős, kellemes játékmenetével meghódított minket. A stratégiai játékok közül is sokat kipróbáltunk, de a Heroes 5 papíron nagyszerűnek tűnő multija nekünk nem fekszik igazán, és a Medieval 2 csatái sem túl élvezetesek. Aztán jött a rendkívül taktikus Company of Heroes, és ezzel meg is volt téli éjszakáink kedvenc időtöltése – egészen a Gears of War megjelenéséig...

Chris és Flatline a mai napig vadul tolják a Battlefield 2142-t

a legjobb sztori

Győztes: Dreamfall
Befutó: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

A filmrendezőnek készült, de aztán a játékiparban kikötött norvég Ragnar Tornquist (a legelvakultabb rajongók már a XXI. század Andersenjeként emlegetik...) alaposan megváratott minket a Longest Journey történetének folytatásával, de nyugodtan kijelenthetjük: megérte. Az egészen egyéni hangulatú, álmok és a valóság világai között ugráló Dreamfall-sztorira még hosszú évekig fogunk emlékezni, és felemlegetni. A Dark Corners of Earth szoríírói pedig olyat tettek, amiről úgy gondoltuk, hogy szimplán lehetetlen: minden horrorírók öregapjának, HP Lovecraftnak műveit, utánozhatatlanul őrült és sötét világát ültették át játékba. Kár hogy maga a játékmenet nem érte el azt a színvonalat, amit a sztori által megalapozott hangulat megérdemelt volna...



az év csalódása

- Grath -

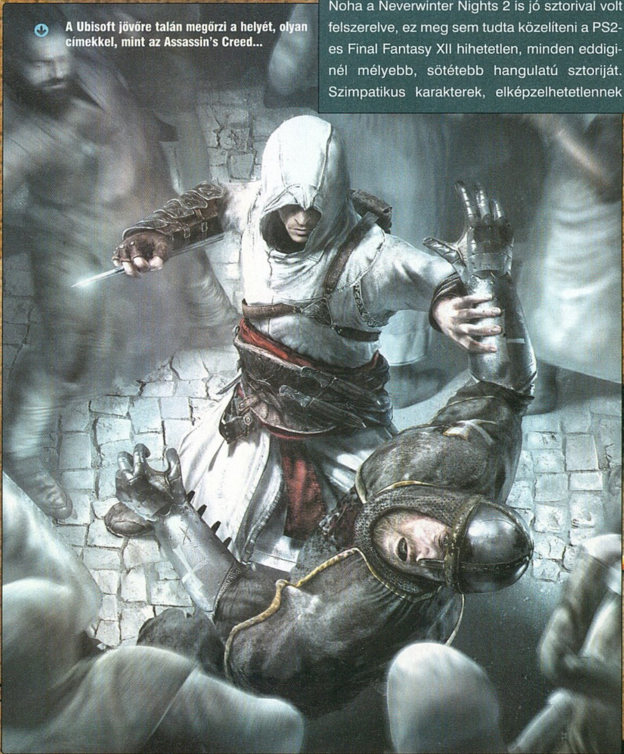
Számomra a Civilization IV kiegészítője, a Warlords volt a nagy lelombozás. Az alapjátékkal hihetetlen mennyiséget játszottam, ezzel pedig alig néhány órát. Alig valamicske újítás, alig néhány új egység, találmány, épület. Nem ezt vártam volna a Firaxistól, főleg nem az amúgy újításokban nem szűkölködő alapjáték után...

az év kiadója

Győztes: Ubisoft
Befutó: 2K Games

Ha az év legjobb játékainak listáját végigfutjuk, látható, hogy idén egyik kiadó sem iskolázta le a többit, egyik sem emelkedett ki magasan a mezőnyből. A Ubisoft első helyéhez elég volt annyi, hogy szinte az összes nagy sorozatát (Splinter Cell, Might and Magic, Rainbow Six, Ghost Recon, Rayman...) a megszokott magas szinten folytatta idén is; a 2K Gamest pedig a két régóta várt nagyágyú, az Oblivion és a Prey hozta be a második helyre. Talán a jó öreg EA is megérdemelt volna itt egy helyezést (nagyjából ugyanolyan indoklással, mint a Ubi), de őket idén végül nem jutalmaztuk, hátha ez arra ösztönzi őket, hogy 2007-ben kicsit kössék fel az alsóneműt, éljenek a piacvezető pozíciójukkal, és a sok folytatás és klón mellett eredeti játékokkal is előálljanak. Amellett hogy erre minden lehetőségük megvan, és reméljük, élnek is vele, drukkolunk a Ubisoftnak is, hogy folytassa, amit elkezdett, és szorongassa meg az óriást.

UBISOFT®



A Ubisoft jövőre talán megőrzi a helyét, olyan címekkel, mint az Assassin's Creed...

az év sztorija

- Grath -

Noha a Neverwinter Nights 2 is jó sztorival volt felszerelve, ez meg sem tudta közelíteni a PS2-es Final Fantasy XII hihetetlen, minden eddiginél mélyebb, sötétebb hangulatú sztoriját. Szimpatikus karakterek, elképzelhetetlennek hitt fordulatok, emberi ellenfelek – ezt minden RPG-kedvelőnek látnia kell!

a legjobb design

Győztes: LEGO Star Wars 2
Befutó: DEFCON

Nehéz ebben a kategóriában egyértelmű győztest hirdetni, de ezúttal nincs ilyen gondunk – a LEGO Star Wars második része hihetetlenül aranyos karaktereivel (Darth Vader sosem volt ennyire kevéssé gonosz, Jabba ilyen aranyos!) és LEGO-ból felépített világával mindenkit lenyűgözött. Igaz, a játékmenet az nem volt ekkora hatással ránk, de az biztos, hogy néhány délutánt még az idősebbek is képesek eltölteni vele – és ebben jókora része van a rendkívül mókás látványvilágnak.

Az alig pár főből álló Introversion minden játéka különleges alkotás, tavaly a Darwinia vitt el minket egy hálózat belsejébe, idén pedig a DEFCON segítségével vehettünk részt pusztító atomháborúban. A kizárólag a funkcionalitásra kihegyezett, a hidegháború primitív számítógépeit idéző grafika segítségével mindenki csak a taktikázásra, ellentaktikázásra koncentrálhat – és így alig figyelünk fel a kis feliratra: 8.9 millió halott...

a legjobb kiegészítő

Győztes: Warhammer 40K Dark Crusade
Befutó: Half-Life 2 Episode One

2006-ban sosem látott mennyiségben érkeztek a kiegészítő lemezek – az elmúlt egy-mástél év szinte minden sikeresebb játékához kaptunk expanziót. A népes mezőny ellenére talán ebben a kategóriában volt a legegyértelműbb a győztes: a Warhammer 40K második kiegészítője, a Dark Crusade egyszerűen leiskolázott mindenkit. Két tökéletesen kiegyensúlyozott új játszható faj, és egy remek egyjátékos kampány elég volt ehhez. A Half-Life 2 folytatás-trilógiájának első része leginkább azért jött be befutónak, mert képes volt feleleveníteni a Gordon Freeman legutóbbi kalandjának máig páratlan játékélményét, az Empire at War Forces of Corruption pedig bármennyire is megvariálta az alapjáték rendszerét, lemaradt a listáról.

A két új faj rengeteg színt és új taktikát hozott a Warhammer 40K világába

LEG...

A legnagyobb visszatérő
Tomb Raider Legend

Lara legutóbbi kalandjai igencsak sok csalódást okoztak, így eleinte szkeptikusak voltunk a Legenddel kapcsolatban is. Szerencsére az új fejlesztők éltek a nagy lehetőséggel, és Lara legújabb kalandja a legjobbja is lett – éppen ezért nem értjük, hogy a félúton megszakadt történet folytatására miért is kell ilyen sokat várnunk…

A legtöbb reklám
Ghost Recon Advanced Warfighter

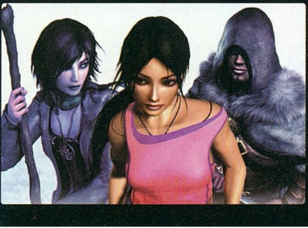
A sportjátékokban megszokott dolog a rengeteg hirdetés a pálya melletti palánkokon, de amit a Ubisoft előadott a GRAW-ban és a RS Vegasban, az elég durva. Minden sarkon Axe-hirdetésekbe és Nokia-reklámokba ütközünk, ahol meg nem, ott a bazi nagy hirdetőtáblák a legújabb Dodge-ot ajánlják. Nagy kár, hogy elvileg 2011-ben járunk, tehát régi, lejárt termékek hirdetéséről van szó…

A legrosszabb játék
Phantasy Star Universe

Szerencsére nem láttátok, amint Grath epilepsziás rohamban tört ki a PSU tizedik percében, mert nem volt szép látvány. Erős korbácsütésekkel és fizetésmegvonási fenyegetésekkel sikerült jó pár óráig a gép előtt tartani, de utána már Jack Bauertől ellesett manőverekkel sem tudtuk a további játékra rákényszeríteni.

A legjobb játék, amivel senki nem játszott
Dreamfall

A Dreamfall nagyon jó kis alkotás lett (leszámítva a verekedéseket), az év talán legjobb kalandjátéka, ám ennek ellenére anyagilag nem szólt akkorát, mint vártuk, és mint amekkorát érdemelt volna.



Az év fejlesztője

Győztes: Relic
Befutó: Bethesda

Ugyan a Ubisoft Montreal ezúttal is jó évet zárt, de mivel a PC-s GRAW-ért nem ők voltak a felelősök (olyan is lett), és a legtöbb fejlesztésük – Assassin's Creed, Prince of Persia, GRAW2 – csak jövőre érkezik, idén kimaradtak a szórásból. Helyettük inkább a Bethesda került a befutók közé, akik ugyan csak az Oblivionnal villantottak, de amilyen az lett, illetve ahogy azt támogatták megjelenés után, az példaértékű. A játékban alig voltak bugok, rendszeresen érkeztek az olcsó minikiegészítők az OblivionDownloads.com oldalra, és a Knights of the Nine minikiegészítő is szép karácsonyi ajándék volt. Idén várjuk az igazi expanziót, no meg persze a Fallout 3-at! Az év vitathatatlan győztese azonban a THQ tulajdonában álló Relic, akiknek két alkotása egyaránt kategóriájuk csúcsára jutott – és kicsin múlt, hogy a Company of Heroes beszerezze az év legjobb játékának járó elismerésünket is. A Homeworlddel már korábban is nagyot alkotó csapat végre az anyagi sikert is elérte – nagyon várjuk, hogy a kanadai srácok mihez is kezdenek a 2007-es esztendőben.

Az év szivatása
- hancu -

A tavalyi évhez hasonlóan idén is Greg5 volt a szenvedő fél. Megszerveztünk a derék cikkírónk által szinte félistenként tisztelt Ragnar Tornquisttel egy interjút a Dreamfall megjelenése alkalmából, de mint kiderült, Ragnar egyéb elfoglaltságai miatt csak jóval a lapzárta után tudott volna válaszolni hősünk e-mailben elküldött kérdéseire. Az interjú tehát kútba esett, de ezt nem árultuk el Gregnek, ehelyett hamisítottunk neki Ragnar nevében válaszokat, amiben mondatonként háromszor hülyézi le a kérdések feltevőjét, belekötött az angoltudásába, a kalandjáték-ismeretébe, meg úgy általában mindenbe, majd a végén egy kedélyes „get a life, dumbass!" köszönéssel búcsúzik. Az álinterjút aztán a Funcom PR-osának címét és adatait a levél fejlécébe másolva elküldtük Greg5-nek, aki bár nem mutatta, de teljesen összetört, és a mai napig abban a hitben él, hogy Ragnar nemcsak a legjobb sztoriíró, de a legnagyobb bunkó is a játékiparban… Pedig azok mi vagyunk!

best of 06 pc guru

Az év stratégiai játéka

Győztes: Company of Heroes
Befutó: Medieval 2 Total War

Nemigen esett meg még olyan csúfság a Total War-sorozattal, hogy az aktuális rész a megjelenés évében ne nyerje meg magabiztosan ezt a kategóriát. Az hogy idén a Medieval 2 mégis lemaradt a díjról, nem azt jelenti, hogy esetleg nem lenne jó a játék – a középkori Európa háborúi legalább annyira élvezetesek, mint a római koriak, vagy a középkori japánok voltak anno (bár talán akkorát nem üt most a Medieval 2, mint a Rome pár éve). Közbejött azonban a Company of Heroes, amivel az Év Fejlesztője díjat is besöpört kanadai Relic bebizonyította, hogy nemcsak scifiben van otthon, és hogy a második világháború közel sem olyan lerágott csont, mint azt sokan gondoltuk. Ha valahol, hát ebben a kategóriában remek volt a felhozatal idén: olyan címek maradtak le az elsőségért vívott küzdelemben, mint az Empire at War, a Heroes 5, a Battle for Middle-Earth 2, vagy a Rise of Legends.

A Company of Heroes-nak sikerült a lehetetlen, ismét megszerettette velünk a második világháborús RTS-eket

Az év élménye - Sasa -

Mivel Chris elhappolta előlem a Gears of Wart, ezért kénytelen voltam valami más dolgot választani ebbe a kategóriába. Azt hiszem idén a legtöbb élmény a Szigeten, az EA-sátorban ért, ahol azon kívül, hogy sokat játszottunk (na jó, annyit azért nem játszottunk...), rengeteg Bacardi-kólát ittunk meg majd tomboltunk estéken át Grath-tel és Stökivel!

A legjobb licenszelt zene

Győztes: Scarface
Befutó: Star Wars Empire at War

Ebben a kategóriában hagyományosan az aktuális GTA-epizódok (ahol a hangulat kedvéért az adott kor összes slágerét licenceli a kiadó), az EA sportjátékai (szintén dicséretesen nagy hangsúlyt fektetnek a háttérzenék összevásárlására), és a Star Wars játékok (ha az ember John Williams zenéit használhatja, ott szinte nem is lehet hibázni) tülekednek az első helyért. Idén ugye nem volt PC-n GTA, így egy klón, az egyébként fájóan közepes Scarface ugrott be a helyére, ami a zenei aláfestésében zseniálisan keverte az eredeti Sebhelyesarcú film zenéit, illetve a film által inspirált későbbi hip-hop slágereket. Az Empire at War a szokásos aduval jött be befutónak: ha egy játékban elkezdi a fúvósszekció az Imperial March-ot (a Birodalom viszszavág főtémája), az tuti nyerő.

Az év killje - Chris -

WoW-hoz kapcsolódik a múltévi legnagyobb élményem (holtversenyben a Sasával tartott kooperatív Gears of War-szeánszokkal!). Tavaly nyár környékén sikerült bekerülnöm a szerverünk legtáposabb klánjába, akik roppant komolyan veszik a játékot. Minden egyes elénk hárított akadályt igyekeztünk legyőzni, ami nagyjából abból állt, hogy az összes, a játékban létező ellenféllel végezzünk. Laikusoknak annyit nem árt tudni erről a dologról, hogy egy-egy komolyabb csata betanulása akár két-három hétig is eltarthat. Nos, az eredmény az lett, hogy hosszas küzdelmek és bőséges gyakorlás után kicsiny országunkból az elsők között láthattam Kel'Thuzad, Naxxramas főellenfélének elhullását.

az év versenyjátéka

Győztes: GTR 2
Befutó: Need for Speed Carbon

A közönségkedvenc Need for Speed-sorozat idei epizódja, mint az utóbbi években mindig, most is jó eséllyel indult a legjobb versenyjáték címéért, de végül – jó grafika és hangulat ide, jópofa játékmenetbeli újdonságok oda – lemaradt a díjról (ha még egy kicsivel több lett volna, mint egy éjszaka játszódó Most Wanted, már nem biztos, hogy így történt volna).

Az elsőséget a szimulátorrajongók új bálványa, a svéd SimBin fejlesztőcsapata söpörte be a GTR második részével, ami még a felülmúlhatatlannak tartott elsőt is elhomályosította. A FIA GT hivatalos licencét olyan páratlanul élethű, és élvezetes vezetési modellel sikerült összepárosítani, ami a keménymagos szimulátorosokat és az arcade száguldozás kedvelőit egyaránt ámulatba ejtette. Reméljük, előbb-utóbb sikerül a Forma-1 jogait is megszerezni a srácoknak, és akkor végre egyszer majd eladnak mondjuk tizenhatodannyit zseniális játékukból, mint mondjuk egy átlagos Need for Speedből...

az év analóg játéka
- hancu -

Chrisszel és Riccóval az amúgy is durva WoW-függőség után aggasztó mértékben rákaptunk a WoW gyűjtögetős kártyajátékra: az még hagyján, hogy ebéd utáni levezetésnek minden nap játszunk pár partit, de az, hogy Chris minden egyes veresége után (ami nem ritka esemény) elrohan venni plusz egy paklit, lassan teljes anyagi romlásba dönti. Ezek után, gyakorló addiktként nyilván mindenkinek szívből ajánljuk a játékot, és azt is, hogy szívesen elcseréljük a kicsit talán ritkább, de értéktelen lapjait jóval erősebb és használhatóbb darabokra, mert ennyire jó fejek vagyunk.

OLVASÓI TOPLISTA

www.pcguru.hu

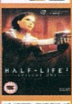
Köszönjük a szavazatokat

OBLIVION
KIADÓ: 2K GAMES
FEJLESZTŐ: BETHESDA
PGO szavazat-arány **25%**

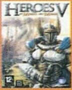
SC DOUBLE AGENT
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT SANGHAI
PGO szavazat-arány **12%**

DARK MESSIAH OF M&M
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: ARKANE
PGO szavazat-arány **8.2%**

COMPANY OF HEROES
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: RELIC
PGO szavazat-arány **7.9%**



HALF-LIFE EPISODE ONE
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: VALVE
PGO szavazat-arány **6.8%**



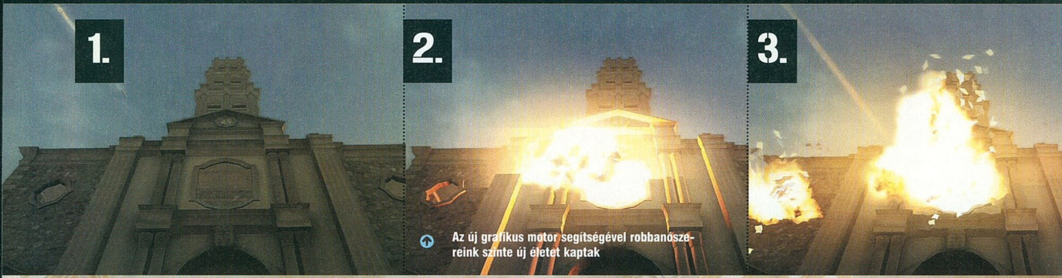
HEROES OF M&M V
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: NIVAL
PGO szavazat-arány **6%**

BATTLEFIELD 2142
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ: DICE
PGO szavazat-arány **4.3%**

TOMB RAIDER LEGEND
KIADÓ: EIDOS
FEJLESZTŐ: CRYSTAL DYNAMICS
PGO szavazat-arány **3.6%**

GOTHIC 3
KIADÓ: JOWOOD
FEJLESZTŐ: PIRANHA BYTES
PGO szavazat-arány **3.5%**

RAINBOW SIX VEGAS
KIADÓ: UBISOFT
FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL
PGO szavazat-arány **3.5%**



Az új grafikus motor segítségével robbanószereink szinte új életet kaptak

sze az előző részben megismert öt különböző fegyverekkel és tulajdonságokkal bíró katonatípusokból, akikhez ezúttal csatlakozik az orvos is. Ő, bármily meglepő is legyen ez, önmaga és a csapattagok gyógyítására képes korlátozott számú alkalommal, cserébe viszont kizárólag gyalogos katonák elleni támadásra vethető be könnyűfegyvereivel. Apropó mordályok: elég hihetetlenül hangzik, de a Ubisoft több mint tizenöt új fegyelmező eszköz birtokba vételének lehetőségét ígéri, melyek közül legizgalmasabban egyértelműen a kilövés után magunk által irányítható rakéta, illetve annak vetője tűnik. A számtalan mordály között ráadásul ezúttal a küldetések közben is könnyedén csemegézhetünk, köszönhetően a szintén általunk irányított, mozgó fegyverraktárnak, az úgynevezett Mule-nak. Ez az öszvér nem csak fegyverraktárként, de töltény-utánpótlóként is szolgál, sőt akár mobil fedezékként is használhatjuk, de csak óvatosan: erős páncélzata ellenére közel sem sebezhetetlen, ha pedig egyszer lelövik mellőlünk, utánpótlás nélkül maradhatunk a küldetés fennmaradó részére.

FEDEZÉKBE!

A játékmenet továbbra is a fedezékkeresésre épül, és nagyon hasonlít a Rainbow Six: Vegas mechanizmusára – egyes rosszmájú kritikusok szerint csaknem teljesen megegyezik azzal, csupán a környezet eltérő. A játék alapvetően továbbra is alapvetően FPS-nézetet használ (PC-n legalábbis), de bármikor átválthatunk külső szemlélőpontra is: a különböző szituációknál hol az egyik, hol a másik lesz előnyösebb. Fedezékeinkből lassan előre haladva, kikandikálva szisztematikusan

„Nagyszerű grafika, remek kisebb újítások, és persze fantasztikus online játék - a GRAW2 kiváló folytatás lesz!"

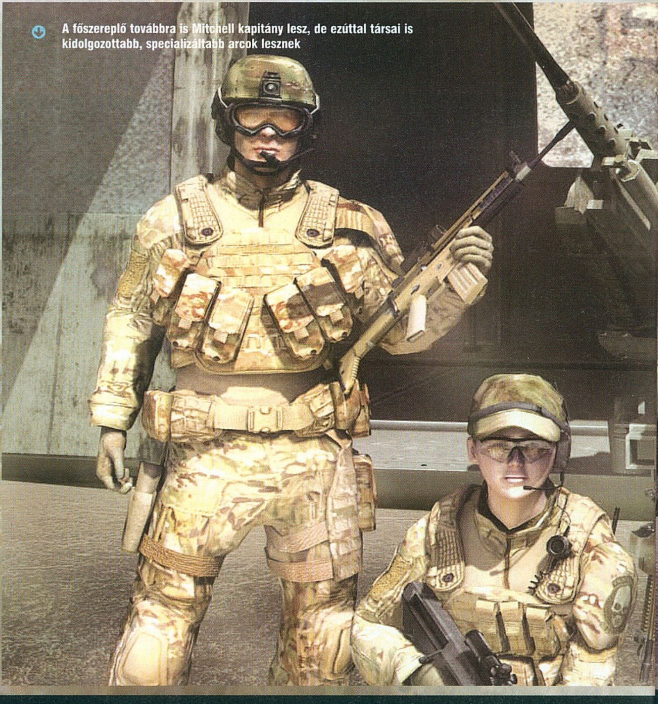
Harcigépek 01

M1A2 Abrams
Személyesen sajnos továbbra sem irányíthatjuk ezt a böszme fémszörnyeteget, viszont fegyverzetét, fő ágyúját ismét nagy örömmel irányíthatjuk bármilyen célpont ellen. Ha az ellen valami géppel jön, ezt vessük be ellene!

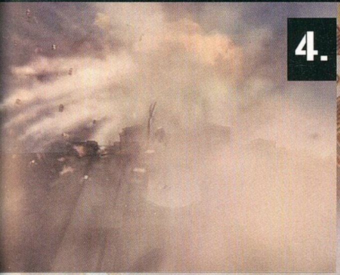
MH-6 Little Bird
Az apró felderítő helikopter természetesen a kémkedésben lesz a segítségünkre, de természetesen, mivel katonai változatról van szó, néha ez visz minket a melóhoz, máskor meg néhány rakétáját használhatjuk fel a szent cél érdekében.

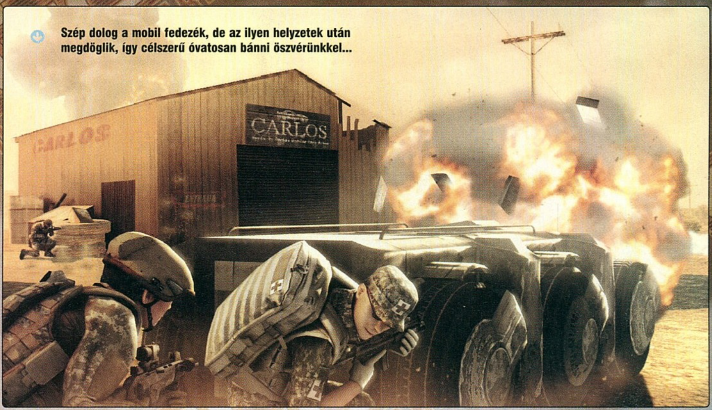
AH-64 Apache
Ha pusztításra van szükség, a bombázók hívása után az Apache berendelése a legjobb megoldás. Persze ez limitált alkalommal áll rendelkezésünkre ebből a segítségből, de ha szorult helyzetbe kerülünk, ne habozzunk kihasználni – földről lelőni szinte lehetetlen, ő viszont keményen osztja az áldást.

M2 Bradley
Ha nincs szükség igazi átütő tűzerőre, a Bradley lesz a legjobb haverunk. A küldetések közben, egyes checkpointoknál feltöltekezhetünk belőle, cserélhetünk csapattagokat, vagy akár munkára rendelhetjük gépágyúikat is, hogy a nem páncélozott ellenfeleket tegye el láb alól.



A főszereplő továbbra is Mitchell kapitány lesz, de ezúttal társai is kidolgozottabb, specializáltabb arcok lesznek



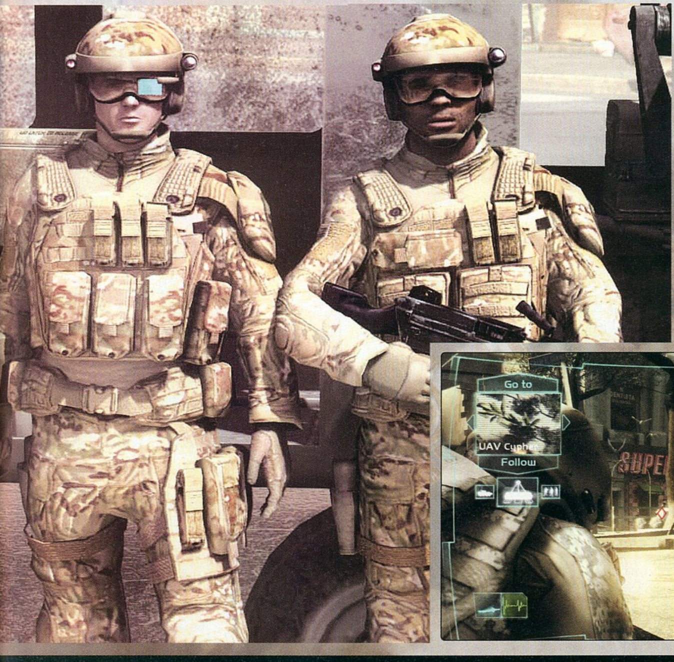


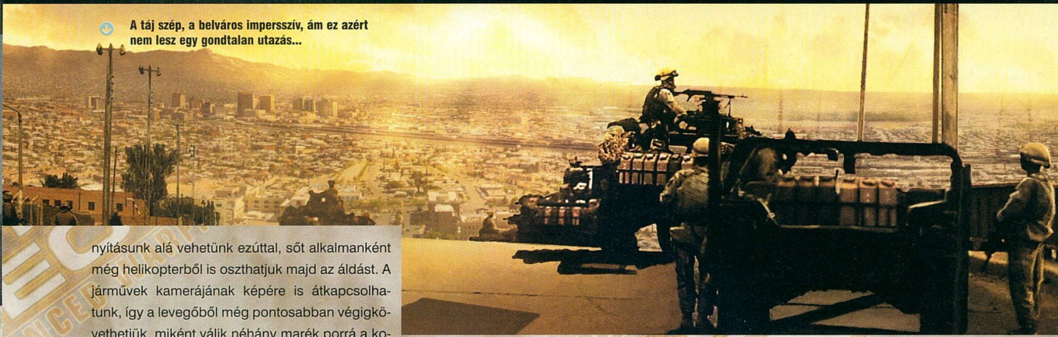
Szép dolog a mobil fedezék, de az ilyen helyzetek után megdöglik, így célszerű óvatosan bánni öszvérünkkel...

matikusan kell felőrölnünk ellenfeleinket, amihez a Vegasban látottal csaknem teljesen megegyező irányítási rendszer van segítségünkre. A lehető legegyszerűbb módon, az adott pontokra mutatva adhatunk ki szimpla utasítást csapattagjainknak, de bármikor átválthatunk az ő nézetükbe is, sőt a Vegashoz hasonlóan ezúttal kétféle általános viselkedési mód között is váltogathatunk, lehetőséget kapva ezáltal az ellenség csendben történő meglepésére. Társaink egyébként sokkal intelligensebbek lettek az előző rész óta: ügyesebben keresnek fedezéket, választanak célpontot, sőt rádión keresztül azonnal megosztják velünk pontosan megjelölve, ha valami érdekeset, hasznosat, vagy egyszerűen csak új ellenfelet látnak.

Hozzájuk hasonlóan ellenfeleink mesterséges intelligenciájának terén is komoly javítást ígérnek: sokkal változatosabb viselkedési mintákra lesznek képesek, nagyobb területen képesek manőverezni, sokkal jobban fognak együttműködni egymással és intelligensebben reagálnak a mi támadásainkra is. Ha kell, csendben meglapulnak, majd hirtelen össztüzet zúdítanak ránk, de szorult helyzetben akár teljesen vissza is vonulhatnak, nem hagyják magukat csak úgy lemészárolni, mint az első GRAW-ban. Cserébe mi is kapunk pár további ellenük bevethető apróságot. Legdurvább közülük minden tekintetben a repülőgépes, pontos koordinátákra kiadható bombázás lehetősége: valami egészen eszméletlenül durván néz ki és hangulatos, ahogy megrekedve egyik pályarészen a magasban elzuhanó amerikai nehézbombázó felperzseli az egész adott pályarészt közvetlen előttünk. Hatalmas robbanások több hullámban, minden tereptárgy látványosan apró darabjaira szakad, majd a lökéshullámok még ezeket is továbbtaszajtják.

Másik hatásos segítségünk a felderítő „droid" lesz, melyet magunk irányítva, tökéletesen kikémlelhetjük az előttünk lévő terepet, pontosan felmérve ellenségeink hollétét. Gyors sebességéhez viszonylag gyenge páncélzat társul, így elég óvatosan kell vele bánnunk. Két állandó mechanikus társunk mellet az alkalmiak is megszaporodnak: különböző tankokat, dzsipeket is irá-




A táj szép, a belváros impersszív, ám ez azért nem lesz egy gondtalan utazás...

nyításunk alá vehetünk ezúttal, sőt alkalmanként még helikopterből is oszthatjuk majd az áldást. A járművek kamerájának képére is átkapcsolhatunk, így a levegőből még pontosabban végigkövethetjük, miként válik néhány marék porrá a korábban az életünket keserítő milicista-brigád.

Az egyjátékos kampány tizenkét pályából fog állni, amik az ígéretek szerint sokkal több és változatosabb fő- és alküldetés fog színesíteni. Az események ezúttal is főként Mexikóban fognak zajlani, illetve annak határának közelében: az első rész sztoriját folytató történet szerint a mexikói csapatok az Egyesült Államokba történő betörésre készülnek, osztagunk fő feladata pedig a határ mellett frissen felhúzott, több száz kilométeres fal környékén őrizni a rendet. Az alapvető városi területek mellett ezúttal külső, sivatagos-sziklás helyszínekre is ellátogathatunk, vagy akár barlangokban is oszthatjuk az áldást. Egységes azonban, hogy mindegyik terepet sokkal élőbbé szeretnék varázsolni: a szél változó irányból fújva kavarja fel a port, újfajta időjárás-effektekre és sokkal több civilre, békés állatokra is számíthatunk a környezetünkben. A PC-s port többjátékos részéről egyelőre nem tudjuk, elkészül-e egyáltalán, mindenesetre az X360-as változatban hat teljesen különálló, az előzményeket elmeséló kooperatív küldetés fog rendelkezésére állni az online huszároknak, nem is beszélve az új egymás elleni játékmódokról, beépített klántámogatásról, és egyéb apró nyalánkságokról.

Modok

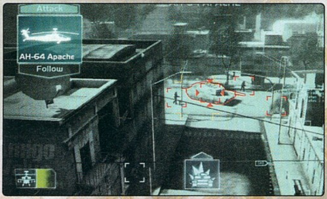
Az első GRAW körül hamar erős modder közönség alakult ki: csak remélni tudjuk, hogy a második rész esetén is érdekesebbnél érdekesebb módosításokat tölthetünk le.

A grafikus motor megmarad az előző részből, csak apróbb kozmetikázásokat eszközölnek rajta, de tavalyi látványorgia még 2007-ben is fantasztikus összképet fog mutatni, főleg, hogy a karaktermodellek és pár tereptárgy is részletesebb textúrákat kap. Látványosabb változás lesz a különböző por- és füsteffektek továbbfejlesztése, valamint hogy immár a tárgyaknak igazi fizikájuk van: a mindenféle kisebb-nagyobb robbanásoknál gyönyörűen hullnak darabjaikra, a lökéshullámok pedig súlyuknak megfelelő távolságra repítik őket (külön fizikuskártya nélkül is...). Több mint valószínű sajnos, hogy mindezért a gyönyörért sajnos ismét valóságos erőgépre lesz szükségünk: a fő platform megint csak az Xbox 360, a PC-s portot pedig Svédországban üti össze ez alapján a Grin csapata – igaz, szerencsére ezúttal azzal szinte bitre megegyező játékot kapunk.

A hanghatásokért, zenékért az előző részt és a rövid második epizódból való rövid videóit figyelembe véve a legkisebb mértékben sem kell aggódnunk: ismét döbbenetes háborús hangulat fog eluralkodni szobánkban már csak a hangszórókat beizzítva is.

Másodszor is a csúcson?

Az Advanced Warfighter első része valóban annyira profi és hangulatos volt, hogy a más kiadóknál megszokott folyamatos, évenkénti rókabőr lehúzás iránti fintorunkat ezúttal egyáltalán nem kell elővennünk. Egy év alatt ennyi újítás igenis szép eredmény, mi még egy az első résszel teljesen megegyező, új küldetéseket tartalmazó kiegészítő lemezzel is tökéletesen elégedettek lettünk volna, így viszont jó esélyjel ismételten az év egyik legjobb akciójátékát kapjuk kezünkbe a Ubisoft konyhájáról. Bár a gépigénytől előre félünk megint, az Advanced Warfighter 2-ért igenis megéri még akár gépet is bővítenünk – vagy ne adj Isten beruháznunk végre egy X360-ra



Harcigépek 02.

UAV Drone
Az előző részből is ismert kis kémrobot ezúttal is a táj felderítésében lesz hasznunkra, kibővítve azzal, hogy ezúttal teljesen manuális irányításra is kapcsolhatunk, így tényleg pont oda állíthatjuk, ahová csak akarjuk.

M.U.L.E.
Öszvérünk a leghasznosabb társunk lesz. Fegyvert és lőszert tárolhatunk benne, könnyűfegyverzetes ellenfeleknél mobil fedezékként is használható (akár személyesen is vezethetjük) – csak arra vigyázzunk, hogy kibírja a küldetés végéig!

V22 Osprey
A halászsasról elnevezett, akár helyből is felszálló repülőgép hasznos társunk lesz, hiszen ledobhat támogató felszerelést nekünk, vagy bombákat ellenfeleinknek, illetve egyszer állítólag erről kiugorva érkezünk meg bevetésünk helyszínére.

PC Guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		65%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

Semmi kétségünk, a GRAW első részéhez hasonlóan a második is az év egyik, ha nem legjobb háborús akciójátéka lesz. Egy év alatt ennyi újítás kielégítő, csak azzal a fránya gépigénnyel is kezdenének végre valamit.

GREG5

PRO: Döbbenetes látványvilág, továbbfejlesztett MI, nagybetűs háborús hangulat.

KONTRA: Várhatóan hatalmas gépigény, több újítást is el tudnánk képzelni, a PC-s verzióban pedig lehet, nem lesz multi.

2007. II.

A nyeremények mindössze 3 sarokra vannak tőled!

Még megéri beszállni, mert növeltük a tétet: IGO 2006 Magyarország térképszoftvert is adunk a telefonhoz!

Nyerj közel 200 000 Ft értékben PDA-s mobilt GPS vevővel, és egy Álom PC-t nettó 400 000 Ft értékben!

E-ten X500
a kép csak illusztráció!

Intel Core 2 Duo
1,86 GHz E6300 CPU
2x1GB DDR2 memória
Club3d Geforce 7950GT
512MB VGA kártya
Genius Home Theater
300W hangrendszer
Samsung 931C TFT
a kép csak illusztráció!

Mit kell tenned:

1. Gyűjtsd össze a PC GURU 2007-es első három lapszámában található nyerő sarkokat (Az előző lapszámot az itmediabolt.hu weboldalunkon megvásárolhatod)
2. Regisztrálj a PC GURU weboldalán és töltsd ki a személyes adatoknál a cím mezőt
3. Küldd vissza 2007. március 15-ig a regisztrált felhasználóneveddel ellátott nyerő sarkokat címünkre!

Sorsolás: 2007.március 19.
Címünk: PC GURU szerkesztősége, 1426 Budapest Pf.139
Borítékra írd rá, hogy „ Nyerő Sarok”!

További információk a **www.pcguru.hu/nyerosarok** weboldalon!

www.speedshop.hu

MagiComp

PC GURU

iGO My way.

KREDENC

KONTRA: A fejlesztők eddig nem nagyon villogtak, és a műfaj népszerűsége is rejt csapdákat

2007. I.

SILVERFALL

írta · Kredenc

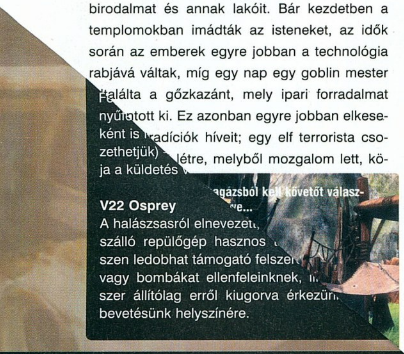
fejlesztő > KievGames kiadó > Deep Silver web > www.silverfall-game.com

A Kyiv's Games, avagy nemzetközi nevükön KievGames egy ukrán stúdió, egyetlen munkájuk volt eddig, a Fire Department 3 tűzoltó-szimulátor. 2005-ben felvásárolta őket a francia Monte Cristo Games, egyrészt, mert tehetséget látott bennük, másrészt ezzel szélesebbre tárult a kelet-európai/orosz piac kapuja számukra. A párizsi kiadó-fejlesztő cég 1995-ben alakult, és annak fényében, hogy a Ubisoft árnyékában kell talpon maradnia, nem is mondható ügyetlennek, bár azért olyan nagy dobása eddig nem volt.

Érdekes játék formálódik a francia fejlesztők keze alatt, mely sok elődjéhez hasonlóan szeretne kitörni valamivel a „még egy hack 'n' slash" skatulyából. Az alapötlet jó, a tervek ügyesek, a cucc látványos, így akár jól is sülhet el a dolog. Vagy borzalmasan – középút nincs…

A LEGHOSSZABB UTALÁS

Nelwe a mágia földje, négy sárkány teremtette e birodalmat és annak lakóit. Bár kezdetben a templomokban imádták az isteneket, az idők során az emberek egyre jobban a technológia rabjává váltak, míg egy nap egy goblin mester találta a gőzkazánt, mely ipari forradalmat nyűtotott ki. Ez azonban egyre jobban elkeseként is tradíciók híveit; egy elf terrorista csozethetjük) – létre, melyből mozgalom lett, köja a küldetés



V22 Osprey
A halászsasról elnevezett, szálló repülőgép hasznos szen ledobhat támogató felszer vagy bombákat ellenfeleinknek, szer állítólag erről kiugorva érkezün bevetésünk helyszínére.

vetőik felégették a szénraktárakat és megölték az iparmágnásokat, majd saját nemzetet hoztak létre, és visszatértek az anyatermészet ölébe.

Nos, ennyit a történetről, és útravalónak még két dolgot: a játék kezdetén Silverfall, Egreid királyságának legendás fővárosa romokban hever, és nekünk kell újjáépítenünk, miközben a trónra kapaszkodunk. Ám hogy mi módon, ez már rajtunk áll.

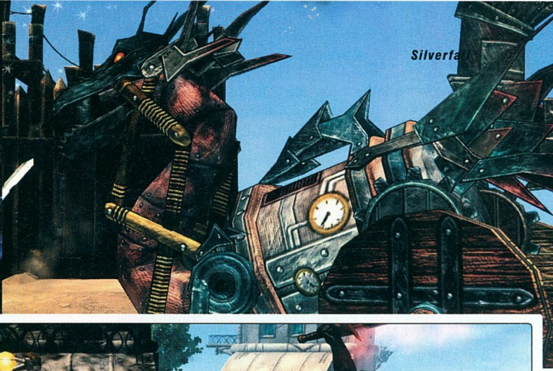
AZ ELEKTROMOS BÁRÁNY ÁLMA

A játék legfőbb vonzereje, hogy a sztoriból adódóan „2 in 1" jellegű, mely erősen kívánja a többszöri végigjátszást. A játék első lépései ismerősek, hiszen ki kell választani hősünk faját és nemét, ám már itt is találunk érdekességet, ugyanis a sablon ember és elf mellett goblin és troll a két másik királyjelölt. Miután a kinézetét is megterveztük, jön a legfontosabb döntés: a természet vagy a technológia vonzóbb-e számunkra. Ha előbbi, a játék hagyományos fantasy alapokra helyeződik, míg ha utóbbi, erős cyberpunk ízek fűszerezik azt. Mindkét oldalhoz tartozik egy tíz képességet tartalmazó fa: alakváltás és rovarok idézése, kontra implantátumok és radioaktivitás. „Műszakiként" például láthatjuk magunkat fém karral, melynek segítségével tűzfegyvereket használhatunk, és nem okoz gondot a pontos célzás nagy távolságokra sem. E két oldal teljesen eltérő játékmenetet eredményez: más képességek, fegyverek, páncélok, más szövetségesek, mellékküldetések. Sőt, az is választásunktól függ, milyen lesz az új Silverfall: a város vagy a természettel összhangban álló, klasszikus arculatot kap, vagy egy modernebb, gépekkel teleszórt kinézetet, ráadásul az árusok is ennek megfelelő cuccokat fognak kínálni. Mindezeket csak és kizárólag az adott „kaszt" szerepében élhetjük át, vagyis aki mindkét ágat ki akarja bontani a maga teljességében, annak bizony minimum kétszer kell nekifutnia a játéknak.

Alina Hrestorm

Ez az elf lány meglehetősen békés körülmények között nőtt fel, távol a birodalmat feldúló csatáktól. Optimista és pozitív karakter, természetes adottsága az okkult művészetek területén kiemelte társai közül. Látványossága, hatásossága miatt a tűzmágia iskolájában mélyedt el. Ám egy ponton túl nem tudott továbbfejlődni, mert népe között nem akadt, aki az elementálmágia mestere lett volna, így Alina útnak indult, hogy az ősi templomok papjaitól tanulhasson.

Ezek a goblinok valamit nagyon kompenzálnak ezekkel a böszme gólemekkel



Silverfa

Nincs szörcsögés, nincs nyakharapás, a következő-generációs vámpírok már messziről szívják a vért

Újabb csavar, hogy a játékban hősünk oldalára egy bajtársat is állíthatunk, hasonló módon, mint például a Dungeon Siege esetében. A birodalomban nyolc, teljesen eltérő személyiségű, háttértörténetű és képességű zsoldos várja, hogy rábukkanjunk és csapatunk részévé tegyük. Ebből a bandából kell kiválasztanunk aktuális fegyvertársunkat, és persze ezt dinamikusan váltogathatjuk, attól függően, milyen feladatot kaptunk, és abban kinek a támogatása, tudása válhat hasznunkra. Mindenkihez tartozik jó pár mellékküldetés, így itt is érdemes lesz ezt a nyolc szálat elvarrni. A készítők eddig két társról rántották le a leplet, róluk külön találtok némi információt. Az pedig, hogy mennyire hatásosak a harcban, a velük ápolt kapcsolat függvénye, így ajánlott összehaverkodni velük, egyrészt az említett missziók végrehajtásával, másrészt beszélgetéssel, ismerkedéssel – sőt minél jobban elmélyítjük a nexust, annál több küldetést kapunk tőlük (mindezt ráadásul nemünk és fajunk is befolyásolja). E mellékesek száma egyébként 200 körül van, tehát nem fogunk unatkozni…

Sire Gort

Ez a bátor, kemény troll Cloudwork elit harcosainak egyike. A „mechanikus lovagok rendje" a szövetség egységére és békéjére vigyáz, védve annak határait. Gort, számos ádáz csata harcedzett veteránja, Lord Urdo, a város kormányzójának testőre volt, ám nem akart kiöregedett katonaként valami világvégi helyőrség parancsnokaként unalomban meghalni, így minden követ megmozgat, hogy mindig a frontvonal első soraiban pusztíthassa az ellenséget.

CSÉPELJ VAGY BŰVÖLJ

Miután a fenti választásokon túlléptünk, újabb áll elő: csata vagy mágia? Előbbiben közelharc, távolsági támadás, technológia ágakat találunk, utóbbiban három iskolát: az offenzív elementalistát, a fény gyógyító, passzív követőjét, és az árnyak idéző, átkozó hívét. 121 skill vár ránk, szintlépésenként négyet fejleszthetünk, és az attribútumokból is ugyanennyit növelhetünk. A tápolás teljesen szabad és kasztmentes, azaz bár az elfek alapvetően a mágia és az íjazás mesterei, lehet egy ilyen hősből közelharcost nevelni, vagy épp egy „technós" goblinból mágust. Ráadásul a fejlesztők megszabadultak a hagyományos fás rendszertől is, tehát nem kell azért egyegy pontot dobni egy soha nem használt mágiára, hogy majd az egész procedúra végén nekiállhassunk a legerősebb bűbáj kihegyezésének; itt az alapszinten elérhető varázsigét húzhatjuk fel rettentő erejűre megfelelő pontelosztással (ha valamit benéztünk, nem kell aggódni, a Titan Questben, vagy éppen a WoW-ban látott módon bármikor újraoszthatjuk a pontjainkat).

A szólómód mellett többjátékos hentelés is vár ránk. Van egy kooperatív móka maximum nyolc fő részére, itt az ellenségek ereje és száma csapatunk létszámához igazodik. Emellett szintén nyolc fő részére egymás elleni, csapatalapú harc is rendelkezésre áll, melyben kisebb létszámú bandák vehetnek részt. Külön öröm, hogy a szóló kampány során feltápolt hősünket vihetjük magunkkal az online hadszíntérre, így ott azonnal nekiállhatunk a „munkának".

KÖRVONALAZÓDÓ

Nelwe világa hatalmas és változatos, havas tájaktól sivatagokon át tengerek, sűrű erdők, hegyek-völgyek váltogatják egymást. A cucc egész jól néz ki; a fejlesztők erős fekete kontúrt rajzoltak a karakterek és objektumok köré, ezzel celshadinghez hasonló hatást értek el

A Silverfall bíztató portéka, a műfaj szerelmeseként kíváncsian várom, mit hoznak ki belőle a francia hölgyek és urak. Ötletekben nem szűkölködik, de sok projekt volt már, amely világmegváltó tervekkel indult, és sírás, sőt sírásás lett a vége. Bízzunk benne, hogy ezúttal nem ez fog történni…

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		99%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Ha sikerül betartani az ígéreteket, a Silverfall üde színfoltja lehet a műfajnak. Mindképp ügyes, hogy két teljesen eltérő oldal jelenik meg a játékban, és az új ötletek, a variációk száma, plusz a többjátékos mód mindezt megfejelheti.

KREDENC

PRO:
Okos ötletek, újrafelhasználhatóság, kellemes látványvilág, a cyberpunk és a fantasy ötvözése

KONTRA:
A fejlesztők eddig nem nagyon villogtak, és a műfaj népszerűsége is rejt csapdákat

2007. I.

Árnyakra vetődve

Shadowrun

írta · Kredenc

fejlesztő > FASA Studio kiadó > Microsoft web > www.shadowrun.com

A FASA 1980-ban jött létre, kezdetben táblás és asztali játékokat készítettek, a BattleTech- és a Shadowrun-univerzumot. A számítógépes leány, a FASA Interactive '95-ben született meg, és vele az újabb csoda, a 9 milliós MechWarrior franchise. 1999-ben megvásárolta őket a Microsoft, azóta egy új játékuk született, az xboxos Crimson Skies.

Nehéz eldönteni, mi visz rá arra játékkiadót és fejlesztőt, hogy szembemenjen az árral, és egy népszerű ceruza-papír RPG-t teljesen kiforgasson önmagából. Logikus magyarázat sincs rá, hiszen ha egy hű feldolgozást készítenek, milliós eladással kalkulálhatnak, és ugyanolyan nagyságú, gyakorlatilag kész közösséget is kapnak, több tucatnyi weboldallal és egyéb kapcsolódó médiával együtt. Ha viszont ennek ellenkezőjét teszik, csak dühöt, ellenkezést, bojkottot, és minden egyebet zúdítanak magukra; jó, tudjuk, a negatív reklám is reklám, de ez mindenképp több mint furcsa. Ahogy a mellékelt szövegdobozban olvashatjátok, a Microsoft és a FASA utóbbit választotta. Érdekes alaphelyzet – főleg ha utóbbi épp eme kultusz atyja…

Remény

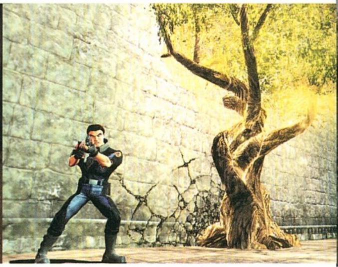
A fejlesztők tisztában vannak vele, hogy mindenki RPG-t szeretne, állításuk szerint, ha ez a program sikeres lesz, az lesz a következő…

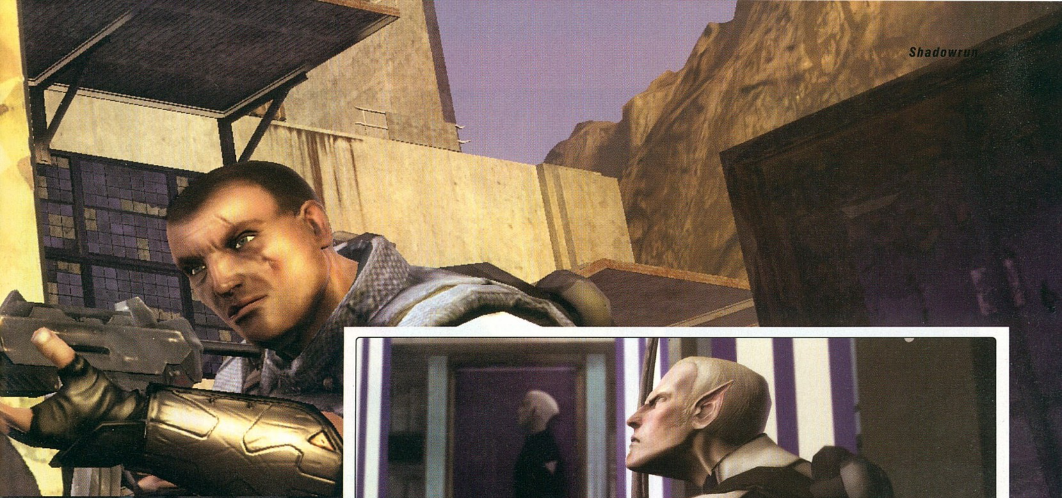
AZ ÖRDÖG A HEGYEKBEN BÚJIK MEG

A fejlesztőstúdió egyébként azzal indokolta döntését, hogy ők igazán az akciójátékok készítéséhez értenek, és úgy gondolták, azon a területen, melyben a legnagyobb rutinjuk van, készítenek valami különlegeset, mely a hagyományos FPS-gondolkodásmódot felborítja, és új színekkel gazdagítja a Shadowrun-univerzumot is, elvégre mégis csak ők alkották azt.

A tervezés és kódolás első fázisában a cím ennek megfelelően egy sztorialapú, szólista FPS volt, ám miután belemelegedtek a srácok, és rájöttek arra, hogy milyen lehetőségek, dimenziók rejlenek a cuccban, átforgatták kizárólagosan többjátékos, csapatalapú (16 fő, két nyolcas team) üzemmódba. A történet alapja, melyet külön olvashattok, nagyjából hasonló, legalábbis nagy vonalakban. A FASA-megoldás ugyanis a következő: a 21. század elején az emberiség „visszakapja" a mágiát, sokan felfedezik magukban ebbéli képességeiket, másokban a látens gének aktiválódnak, és átalakítják őket elfekké, törpékké és trollokká. Ez jelentős káoszt okoz, melynek haszonélvezői a megavállalatok, a leghatalmasabb közülük a valóságos hadsereggé fejlődött RNA Global Corporation. 2013-ban a brazíliai Santos közelében álló hegynél rettentő erejű mágiát fedeznek fel, az RNA kutatókat küld oda, akik a hegy gyomrában egy ősi zikkuratot találnak. Tíz évig tart a feltárás, ám amikor 2025-ben megpróbálnak behatolni, az energia berobban, és a hegyet plusz a fél várost elsöpri. Ekkor lép színre a hely „biztonsági szolgálata", a Lineage, mely 5000 éve védi a terüle-

A pályákon nagy szerepe lesz a vállra erősíthető siklóernyőknek (no meg a teleportálásnak)





Hegyes fül - megvan. Kard - megvan. Pökhendi arc - megvan. Igen, az kétségtelenül egy elf!

tet, és kitör a háború. Itt kell pofozkodnunk tehát, azaz az ásatási terület körül, a lepusztult településen és nyomornegyedében, plusz a nagyvállalat high-tech központjában.

ÁRNYÉKBAN CSAVARGÓ

A játék annyira összetett, hogy még egy alapvető összefoglalót is nehéz megírni róla. Mindennek alapja a mágia és a technológia egymásra hatása, mely többszörös csavarokkal meglehetősen érdekes, izgalmas, és némileg rémisztő (kezdők számára mindenképp, de erről később). A srácok olyan megoldásokat építettek ugyanis be, melyeket eddig különféle cheatkódokkal értünk el (konkrétan ez volt a szándékuk): át lehet jutni a falakon teleportálással (minden irányban, azaz akár a plafonon, padlón át is!), és át lehet látni a falakon egy speciális nézet segítségével. Sőt még „god mode" is van, lehetséges ugyanis a feltámasztás – persze ez is némi sróffal. Ha ugyanis meghalsz, egy másik csapattag életet lehelhet beléd mágiával (saját HP-ja egy részét átadva), ám innentől kezdve „vértestvérekké" váltok: ha őt lelövik, te is szép lassan elvérzel. Épp ezért egymás védelme már saját bőrre is megy (és ismét taktika: ha látod, hogy valaki éppen talpra állítja haverját, elég őt levadászni, hogy két frag kerüljön a neved mellé...). Hogy ez ne történhessen meg, a hullákat meg lehet semmisíteni, egyszerűen addig kell beléjük pumpálni az ólmot, míg eltűnnek a pályáról, ez végleges, az így elpucolt játékos már nem térhet vissza a csatamezőre.

Mindezek egyébként kissé maguk is csalásízű dolgokra sarkallnak, persze nevezhetjük mindezt stratégiának is, ki hogyan nézi. Például, lelősz két komát, és épp lőszer után néznél, amikor a mennyezeten keresztül betoppan egy harmadik társuk, életet lehel a duóba, és elkenik a szádat. A bűbáj eszköztárában még számtalan érdekességet találunk: füstté válhatsz, ellenséget sebző, lassító indákat bűvölhetsz elő, gyógyító fákat növeszthetsz, melyekből egész erdőt „telepíthetsz" (a törzsek persze védelmet is nyújtanak). A technológia egyik legizgalmasabb megoldása pedig a máris népszerű sárkányrepülés, mellyel ugyan nagy távolságokat nem lehet megtenni, de egy magas épület tetejéről alá

Nagy balhé

A Shadowrun univerzum alapján eddig három játék készült (mind a meglehetősen fantáziátlan Shadowrun címen...), egy akció-RPG SNES-re, egy RPG MegaDrive-ra és egy csak Japánban megjelent kalandjáték, körökre bontott harccal Sega CD-re. Ezek meglepően hitelesek voltak, legnagyobb részben az igazi szerepjáték szabályait, karaktereit vették át – nem úgy, mint az új játék. A fansite-ok, fórumok szinte felrobbantak, amikor kikerültek az első információk a programról, az ugyanis csak félig-meddig emlékeztet az alapanyagra. A játék 20 évvel korábban játszódik, mint a legelső kiadású Shadowrun, valami érthetetlen okból a helyszín Brazília lett, a világban fontos helyet betöltő orkok hiányoznak, a két szembenálló frakció frissen kitalált (és klisékkel teli), ráadásul a mágia is teljesen másként működik, mint a „valóságban". Itt például elérhető a teleportálás és a feltámasztás, míg a millió regénnyel és szabálykönyvvel kidolgozott eredetiben ez teljesen abszurd lenne. A játékból teljesen hiányzik a mátrix, vagyis a hackelés, plusz tulajdonképpen nem is árnyvadászokat, shadowrunnereket alakítunk benne. Nem véletlen, hogy a papír-játék jogaival rendelkező FanPro szükségesnek is tartotta elhatárolni magát a játéktól, mondván az inkább csak Shadowrun-ihletésű, mintsem azon alapuló termék. Ettől persze még lehet jó is, ám az is érthető, hogy a rajongók miért kapták fel a vizet...

Árnyékfajok

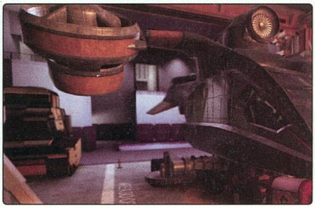
A játékban négy fajt találunk, melyek meglehetősen eltérnek egymástól, mindegyiknek megvan az előnye és hátránya.

Törpék: Minden faj közül az „aprónép" manája a legmagasabb, ám ennek regenerálódása gyakorlatilag nulla, épp ezért az ő különleges képességük, hogy ellenfeleikből (vagy barátaikból...), környezetükből (az életfából és a sebző indákból is) el tudják szívni a bűbájt. Ráadásul a mágiahasználatot is megakadályozzák, mellőlük nem teleportál el senki... A trollok és az emberek után az ő életerejük a legmagasabb.

Elfek: A törpék után nekik van a legtöbb manájuk, mely életerejüket is lassan regenerálja, ha megsebesülnek – ugyanis a HP náluk a legalacsonyabb (igazi varázslófaj). Bár gyorsak, a nehézfegyverek lelassítják őket, és elég pár tech-kütyü, hogy a manájuk elillanjon.

Emberek: Feleannyi manájuk van, mint a törpéknek, ám csak a trolloknak van náluk is nagyobb életereje. Igazi dzsókerfaj, hiszen a mana még sok technológiai cuccot rájuk aggatva sem apad jelentősen, ráadásul a mecscseket bónuszpénzzel kezdik.

Trollok: Ugyanannyi manájuk van, mint az embereknek, de a tech-cuccok több manát vesznek el tőlük. Nekik a legmagasabb az életerejük; ha eltalálják őket, bőrük kővé dermed és tüskék nőnek rajta, ez csökkenti a sebzést, de lelassítja az amúgy sem gyors „tankot". Ez a védelem manát fogyaszt, és ha az elfogy, megszűnik. Bár lassúak, de a sebességen semmiféle nehézfegyver nem ront tovább



lehet ereszkedni, vagy egy erkélyről a másikra átlebegni. Az is jópofa megoldás, ha két haver közé teleportálsz, majd amikor egyikük rád emeli a lőfegyvert, köddé transzformálsz, és vigyorogva nézed, ahogy a neked szánt golyó a koma csodálkozó társán hatol keresztül. Ha valaki inkább a „techno" irányába megy el, szuperreflexeket drótozhat be magának, és katanával háríthatja a rá kilőtt skulókat, igazi nindzsákat is létre lehet hozni tehát. A két alapelv, a technológia és a bűbáj keverése adja meg a játék igazi ízét, amivel az amúgy szabvány arzenált (pisztoly, géppisztoly, támadókarabély, puska, távcsöves fegyver, rakétavető, minigun, gránát és a kard) alaposan meg lehet bolondítani.

Mindezt megcsavarja a játékegyensúlyt is, mely a kasztok, valamint a mágia és technológia sajátos viszonyára épül. Itt is van mana (essence néven), a varázslat persze ezt fogyasztja, azonban ha valami tech-cuccot aggatsz magadra, az is leszív belőle, azaz kevesebb hókuszpókuszt tudsz elsütni. Mindegyik faj más-más alapbeállítással kezd, mindez a mellékelt szövegdobozban megtalálható. A mágia egyébként elsősorban védekező és támogató, nincs tehát méretes tűzlabda vagy jégszilánk, egy-két apróbb kivételtől eltekintve (az említett inda, illetve a démonidézés). Az egyensúlyt amúgy megpróbálták minden szinten megteremteni a készítők; igaz, hogy a füstté vált ellenfélen nem fog a golyó, hiszen átmegy rajta, de van egy viharbűbáj, amivel „ki lehet szellőztetni" a termet, így a koma a szelek szárnyán elnyargal a terepről, és ha valami fal megfogja, azért az fájni fog...

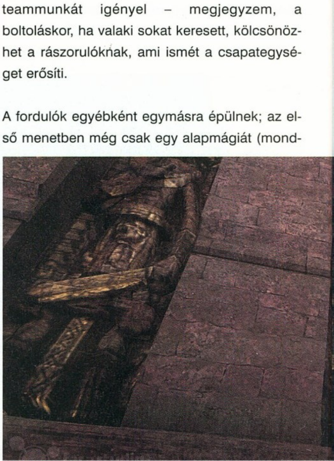
„Sokkal jobban örültünk volna egy klasszikus SR-szerepjátéknak, de reméljük CS-klónnak is jó lesz..."

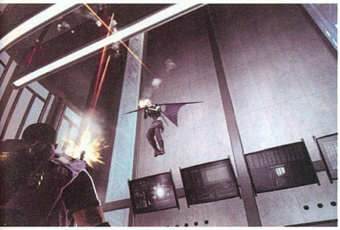
ISMERŐS HELYZETEK, AVAGY A MÚLT ÁRNYAI

Két játékmódot ismertünk eddig meg – és úgy tűnik, több nem is lesz. Az egyik a Raid, ami tulajdonképpen CTF. Ebben a támadóknak az ellenség által védett bázis közepéről kell begyűjteniük egy ikont, majd azt elvinni a kivonási pontig; ha elejtik, a cucc visszakerül a kezdőpontra. A védők egyike speciális nézettel bír, mellyel könnyen bemérheti az ellent, és megadhatja azok koordinátáit a többieknek. A másik mód az Extraction, azaz kivonás, melyben mindkét csapatnak az a feladata, hogy ezt a bizonyos cuccot elvigye a pálya egy, a saját startpontjával ellentétes zónájába.

A meccsek körökre vannak osztva, minden kör elején a Counter-Strike mechanizmusához hasonlóan meg kell vásárolnunk a felszerelést (technológia, mágikus képesség, arzenál). Erre az anyagiakat a küzdelmek során, az ellenség eliminálásával, mágiával (a gyógyító fát „elültetve" minden plusz életerő, amelyet a hatósugárban lévők szereznek, téged gazdagít), barátok talpra állításával (ekkor az ő pénzének egy részét kapod meg), feladatok végrehajtásával kereshetjük meg. Persze itt is jó összehangolni, ki mit vesz magához, hiszen a harcok végkifejlete erős teammunkát igényel – megjegyzem, a boltoláskor, ha valaki sokat keresett, kölcsönözhet a rászorulóknak, ami ismét a csapategységet erősíti.

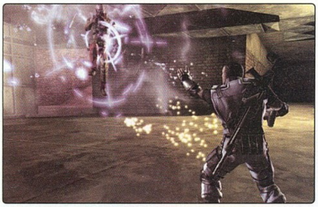
A fordulók egyébként egymásra épülnek; az első menetben még csak egy alapmágiát (mond-





juk a feltámasztást) és egy sztenderd pisztolyt vehetsz meg, ám körről körre mind több és több lehetőséged lesz, így a harc végére egy varázslatokkal és modern kütyükkel, valamint a leggyilkosabb arzenállal felszerelt szuperkatona fejéből nézhetsz ki (ám csak két fegyver és egy gránát lehet nálad, á la Halo). Ha meghalsz, az első két kategória „képviselői" a birtokodban maradnak, a harceszközök viszont elvesznek, azokat a következő etap elején ismét be kell szerezned (hogy ugye ne legyen egyértelmű az „agyatlanul török előre, majd a Józsi feltámaszt" taktika). Természetesen, amely csapatnak az egész meccs végén több megnyert menete lesz, az a győztes, ekkor nullázódik le mindenki, így a következő összecsapás ismét tabula rasa helyzetből indul. Bár ez a két móka jó, de elég soványnak tűnik, így a FASA nem zárta ki, hogy lesz DM

Ki kardot ragad, mágia által vész el. Esetleg lelövik...



és TDM is, ám ez még kérdéses (az időfaktor, ugyebár).

ÁRNYBOTOK ÉS PLATFORMREFORM

A FASA-munkások érezték, hogy a fenti massza durva lehet a kezdők számára (ideértve még azokat is, akik amúgy jártasak valamely multis cuccban) – hogy konkrétabban fogalmazzak, aki úgy esik be a virtuális hadszíntérre, mint Pilátus a krédóba, valószínűleg pillanatok alatt fasírttá aprítják a rutinos teamek, és nemcsak az online, de az offline élettől is elmegy a kedve. Hogy ez ne történjen meg, kapunk egy meglehetősen súlyos oktatópályát és egy edzőtermet, ahol botokkal (értsd: MI-vezérelte ellenfelekkel) próbálhatjuk meg felépíteni a nyerő stratégiát és saját kiberkatonánkat, skirmish és kooperatív módokkal – tulajdonképpen ennyi maradt meg a szólórészből (hasonlóan például a Star Wars Battlefront megoldásához).

Ráadásul ott az a bizonyos „nagy dobás" is, azaz ama valóban új lehetőség, hogy a Microsoft két terméke, a Windows és az Xbox 360 játékosai egyesülhetnek a kibertérben, hála a Live Anywhere (lásd külön) megoldásnak. Mivel ez egy friss móka, sok kérdés és kétség merül fel ezzel kapcsolatban. Ami kritikus lehet, az az irányítás, és bár az eddigi tesztekből úgy tűnik, ezt sikerült megoldaniuk a fiúknak, azért az is érezhető, hogy a tervezésnél az alapeszköz a konzol játékvezérlője volt. Alapvető fontosságú például az elsődleges tűz és a három „quick slot" elérése (ezekbe drótozhatod be a mágiákat, vagy az olyan technológiákat, mint a sárkányozás, illetve a teleportálás), ezek kombinációja adja az igazi ütőkártyákat a kezünkbe – a gamepad esetében ez a négy „ravasz" az eszköz hátsó felén. Tegyük hozzá, a Vista natívan támogatja az Xbox 360 vezérlőjét, ami kétségtelenül ügyes marketingfogás az MS részéről. A fejlesztők szerint viszont az egeresek a mesterlövészetnél lesznek picit előnyben, hiszen alapjában könnyebb a célzás a rágcsálóval, mint a joystickkel (persze az igazán rutinos konzolosoknál ez a fór elhalványul).

BÉKEPIPA KONTRA BEPIPULÁS

Az gyakorlatilag már most kijelenthető, hogy ez lesz a FASA eddigi legjobb, legszórakoztatóbb játéka, és valóban új színekkel gazdagíthatja a műfajt és az ipart. A profi Halo és CS játékosokból álló tesztcsapat igen elégedetten nyilatkozott, sőt azt is elmondták, nem lehetett megmondani, ki melyik platformmal játszik. Az is biztos, hogy nehéz lesz megbékíteni a Shadowrun univerzumának lelkes híveit kedvencük ilyen „etikátlan kizsigerelése" miatt, ám talán a játékplatformok világában sor kerülhet végre némi fegyverletételre. Vagy épp felfegyverkezésre, egy közös ellenséget legyőzendő – akármilyen áthallásos is ez a mondat...

Árnyvadászok

Noha a Shadowrun messze nem a legidősebb a ma már nagykorúnak tekinthető szerepjátékok táborában, így is nagy múlttal rendelkezik. A legelső kiadás 1989-ben jelent meg, és újításaival – főként a fantasy és a cyberpunk elemek kombinálásával – rögtön nagy népszerűségre tett szert. A háttérsztori legfontosabb időpontja 2010, amikor a Föld lakosságának negyede elhullik egy vírus nyomán, majd ezzel párhuzamosan mutáns, a mesék elfjeire és törpéire emlékeztető gyermekek születnek egészséges szülőktől. Pár éven belül megjelennek a sárkányok, visszatér a mágia a világba, és 2050-re már a világ lakosságának jókora részét alkotják a

metahumánok, kezdve a saját állammal rendelkező elfektől és az orkoktól egészen az óriási trollokig, illetve sok esetben félállati, intelligensnek alig-alig nevezhető lényekig. A világot a kormányok helyett a hatalmas cégek uralják, a játéknak címet adó árnyvadászok (a magyar kiadású Shadowrunban így vannak fordítva) pedig tulajdonképpen törvényen kívül álló személyek, akik megélhetési, anyagi, vagy – ritkán – erkölcsi alapon küzdenek a vállalatok ellen; sokszor éppen más cégek megbízásából. A mágia elterjedt, az internet helyét egy szinte teljesen valósághű látványt nyújtó, mátrixnak nevezett hálózat vette át, a legfontosabb információkat pedig nemcsak a szinte teljesen gépi testet kapott katonák, hanem mutáns állatok és szellemek őrzik.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	BEFUTHAT

Nagyot vállaltak a fiúk, egyrészt a "rajongók szemébe szálka" miatt, másrészt a platformegyesítés és a műfaj megreformálása címkékkel is. Az előzetesek alapján jó kis móka lesz ez, a tesztek bíztatóak, de a végterméket azért várjuk meg.

KREDENC

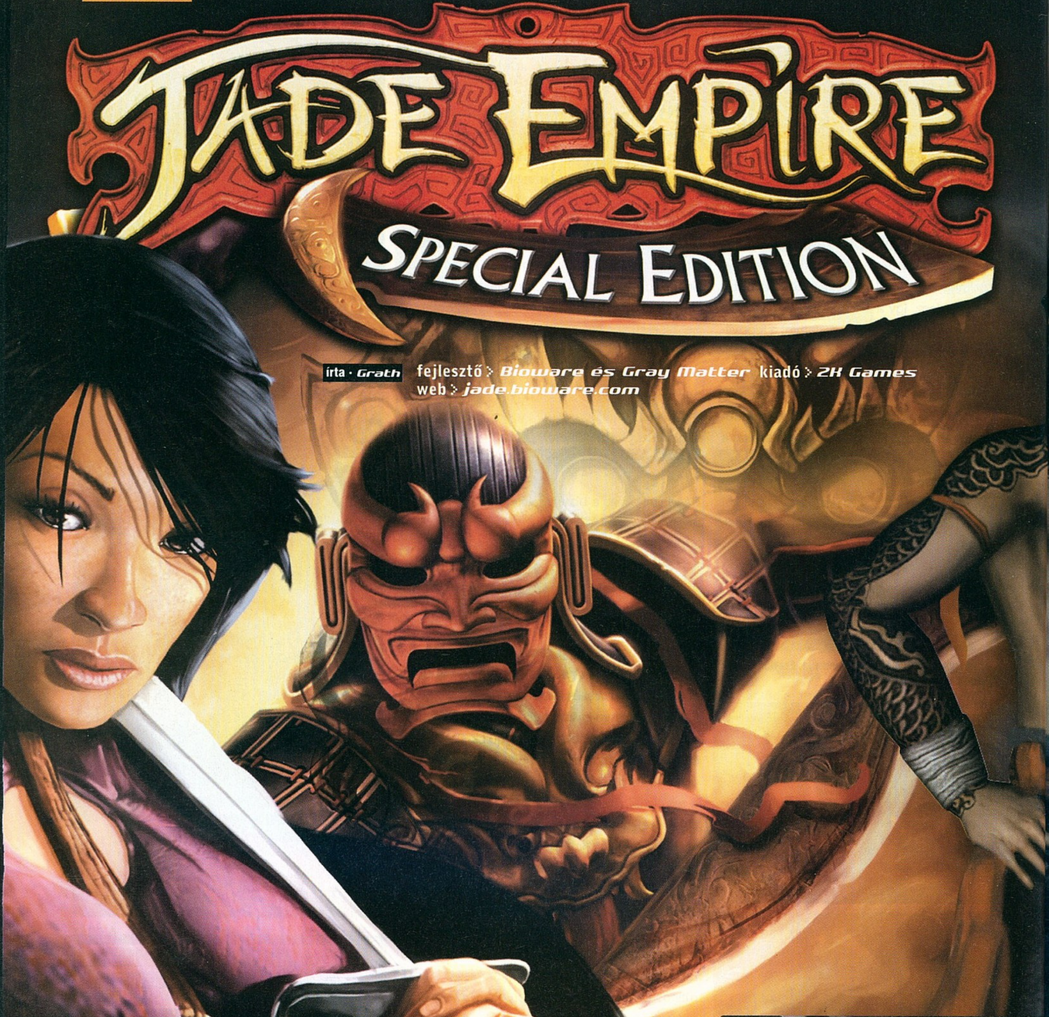
PRO: Jó ötletek, a technológia és a mágia kombinációja, taktika, platformmentesség.

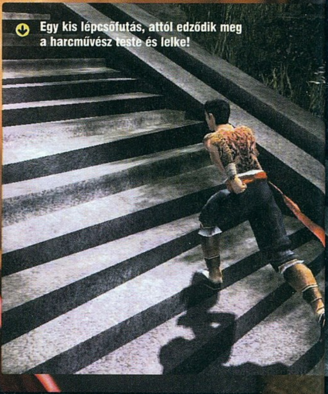
KONTRA: Az ismert univerzum "megerőszakolása", kevés játékmód, kérdéses egyensúly.

2007. I.

Jade Empire: Special Edition

írta · Grath fejlesztő > Bioware és Gray Matter kiadó > 2K Games
web > jade.bioware.com

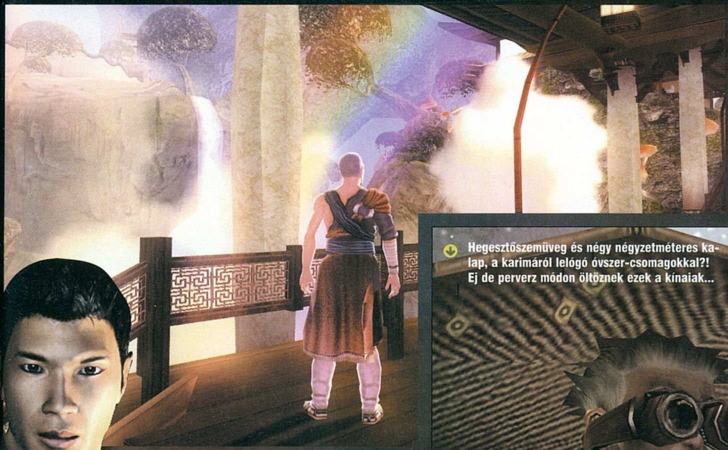




Egy kis lépcsőfutás, attól edződik meg a harcművész teste és lelke!

A Bioware egyike az utolsó igazán sikeres, és mégis önállónak megmaradt fejlesztőcsapatoknak. Tavaly hatalmas tőkeinjekciót kaptak az Elevations nevű befektetési alaptól, így nem véletlen, hogy két új stúdiót is létrehoztak azóta – az egyik MMO-játékokat fog fejleszteni, a másik pedig Nintendo DS-re dolgozik. Emellett bőszen dolgoznak a Dragon Age-en és az X360-as Mass Effecten, valamint egy továbbra is titkos játékon.

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION



Hegesztőszemüveg és négy négyzetméteres kalap, a karimáról lelógó óvszer-csomagokkal?! Ej de perverz módon öltöznek ezek a kínaiak...

Intenzív harc, kínai állatdémonok, keleti filozófia – nem olyan dolgok, melyek azonnal eszünkbe jutnak, ha számítógépes szerepjátékra gondolunk. Ám kitől is várhatnánk újítást, eltávolodást a beporosodott kliséktől, szabvány fantasy világoktól, buta orkoktól és hegyesfülű elfektől, ha nem az eddig csalódást sosem okozó Bioware-től, millió szerepjátékos kedvenc fejlesztőcsapatától? A kanadai cég bátor húzással szakított a stílus szinte minden, törvénnyé nemesedett (begyepesedett?) hagyományával, és noha ez sokakat alapból kétkedésre késztetett, ezek nélkül is zseniális játékot raktak össze.

RÉGES RÉG, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

A Jáde Birodalomban járunk, amely hasonlít az ókori Kínára, mégis kicsit más. Ugyanazok a filozófiai alapvetések irányítják az embereket, ugyanúgy harcművészek és bérgyilkosok földje ez, ugyanúgy a császár az élet és halál ura, de itt a szellemek tényleg léteznek, a chi ereje kézzelfogható formában tör elő a beavatottakból, és a démonok is a földön járnak.

A történetbe hősünkön, a Two Rivers nevű harcművész-iskola hihetetlen tehetségű tanítványán keresztül kapcsolódhatunk be. Az iskola vezetője, Li mester úgy kezel minket, mint nagy dolgokra hivatott fiatalt, és ez bizony sokak szemét szúrja – még mielőtt bekapcsolódnánk az igazán fontos eseményekbe, már részünk lesz konfliktusokban. Bárhogy is reagálunk az iskola lakóinak barátságos, vagy éppen agresszív megmozdulásaira, hamarosan megjön a hír, miszerint támadók özönlötték el a közeli partszakaszt. Ez nagyjából véget is vet tanulmányainknak, mert hiába verjük le a támadó sereget, Li mester komoly beszélgetésre hív minket. Kiderül, hogy ő valójában a császár rejtőzködő testvére, mi pedig hihetetlen örökséggel rendelkezünk: egy különleges, ám kiirtott nép, a szellemszerzetesek utolsó gyermeke vagyunk. Örökségünk megismerése végett egy szellemek által benépesített barlangba küld ősz tanítónk, ahol megtaláljuk értékes sárkányamulettünket. Hiába vetődik fel azonban egyre több kérdés származásunkkal, múltunkkal kapcsolatban, kiderül, hogy míg mi a barlangban szórakoztunk, közeli ismerősünket, Dawn Start elrabolta legbőszebb iskolai riválisunk. Míg megmentjük a csinos leánykát, a tanodát felégetik, mesterünket pedig elrabolják.

Ez dióhéjban a hét közül az első fejezet tartalma, és bár a fordulatos, izgalmas sztori csak itt kezd beindulni, nem merem tovább mesélni, részletezni, hisz ezzel mindenki örömét elrontanám – a történet ugyanis legalább olyan jól kitalált, mint a

JADE

Az xboxos Jade Empire a Bioware kevésbé sikeres játékai közé tartozik, alig 6-700 ezret adtak el belőle, megszakítva a sokéves milliós hagyományt.

Díjak a vitrinben

A Jade Empire xboxos verziója nem kevesebb mint 67 különféle díjat nyert a világ játékmagazinjainak Év Játékai választásain; jellemzően a Legjobb RPG és Legjobb sztori kategóriákban aratott, de akad jónéhány Év Játéka elismerés is a dicsőséglistán.

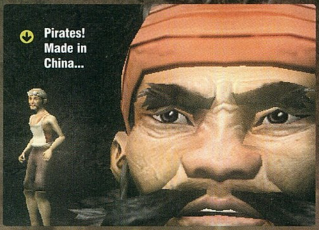
KOTOR-é. Van ebben is óriási fordulat, de egyébként is minden szereplőnek érdemes vájkálni a magánéletében, múltjában, beszélni minden NPC-vel, végrehajtani minden küldetést – fantasztikus történetekre bukkanhatunk mindenfelé!

JIN ÉS JANG

Az is a KOTOR-ra emlékeztet, hogy főszereplőnk kezdetben semleges jellemét mi húzhatjuk el egyik vagy másik irányba. Igaz, itt nem a teljesen egyértelmű jó és gonosz, hanem a valamivel összetettebb „nyitott tenyér útja" és „zárt ököl útja" között választhatunk. Első ránézésre persze ezeket is be lehet skatulyázni jó és gonosz kategóriákba, de ahogy egyre több mellékküldetést oldunk meg, úgy válik világossá, hogy ezek nem egyértelmű sablonok. Néha az önzetlen segítség, vagy a brutális őszinteség csak tovább taszítja az embereket a végzetük felé, máskor a „mindenki annyit érdemel, amennyit el tud venni magának" hozzáállás vezet oda, hogy szerencsétlen emberek, szolgák sorsát javítjuk. Sokszor persze nem lesz ilyen filozofikus a dolog, a kegyetlenkedésért kapunk „ököl-pontokat" és a helyes, humánus cselekedetekért „tenyér-pontokat".

„Az év első remek RPG-je PC-n. Még sok ilyet kértünk a Mikulástól 2007-re, reméljük nem kell csalódnunk..."

A jellemfejlődés leginkább a sokféleképpen megoldható másodlagos küldetések során történik, hiszen ezeket néha négy-öt eltérő módon lehet megoldani. Harc és átverés, mérgezés és rábeszélés, vesztegetés és kenőpénz elfogadása – minden út járható. Amikor valami gonosz dolgot teszünk, általában az is megoldható, hogy maradjon rejtve a szerepünk, sokszor egy-egy ilyen eset után még minket fognak sajnálni, hogy nem sikerült nemes küldetésünk. Máskor két rivális féltől is elfogadhatunk fizetséget, hogy aztán mindkettőt kijátsszuk – egyszóval a KOTOR legjobb hagyományai elevenednek meg ezen a téren is.


Pirates! Made in China...

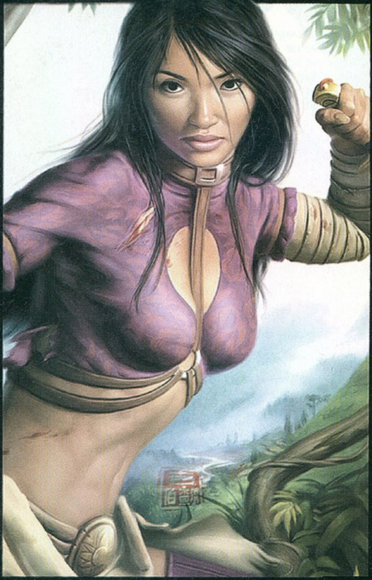
Mivel a mellékküldetések a játékidő akár felét is felemészthetik, érdemes kétszer is nekifutni a játéknak, egyszer „tenyeres", másszor pedig „öklös" karaktert alakítva, garantáltan eltérő élményben lesz részünk. Befejezés is három eltérő van – bár igaz, ez nem az odáig vezető úton mutatott magatartásunkon múlik, hanem az utolsó fél-egy órában hozott döntéseinken...

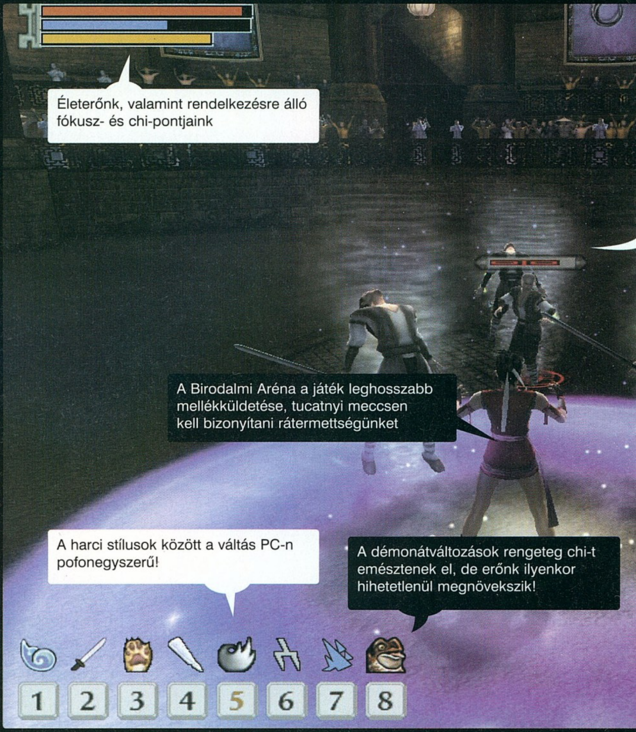
TÁRSASÁGI EMBEREK

Utunkon nem egyedül kell végigmennünk, követők csatlakozhatnak hozzánk, ügyünkhöz – legfeljebb 12 állhat be a csapatba, de velünk mindig csak az egyikük tarthat, egynek a képessége lehet aktív. Túl sokat nem kell velük törődni, nem kell őket tápolni, tárgyakkal ellátni, vagy gyógyítani – ők kizárólag azért léteznek, hogy segítségünkre legyenek. Két opció közül vá-

Wu, the Lotus Blossom

Wu teljesen kiegyensúlyozott stílust képvisel, így főként a kezdők számára javasolt központi karakterként.



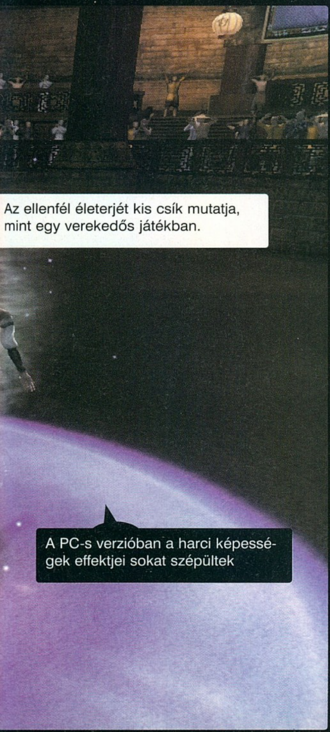


laszthatunk: az egyikkel a csatákban aktívan küzdve segítenek, a másikat választva viszont a küzdelmek során békésen (őket sem támadják ilyenkor) meditálnak, így nyújtva állandó bónuszt hősünknek (ha hullaközeli állapotba kerül a haver, érdemes ide „átkapcsolni"). Az elsőként csatlakozó Dawn Star például vagy kardjával arat, vagy a chi-mutatónkat tölti vissza; második társunk pedig vagy bottal csapkod, vagy fegyveres harci stílusainkat erősíti. Az extrább karakterek között említhető meg Hou, aki csak passzívan tud segíteni (a csatatérre behajigált borosüvegeivel a részeges karatemester harci stílust aktiválhatjuk), és Zin Bu, aki egy kis boltot üzemeltet, miután bevettük a bandába.

A Bioware megirigyelhette a KOTOR2-ben látott udvarlásokat, mert itt is összejöhetünk a társainkhoz szegődő lányokkal. Igen, csak a lányokkal, még akkor is, ha női karaktert választunk – és igen, lányokkal, többes számban, mert ha kellőképp kevergetjük a lapokat, akkor egyszerre két leányt is befűzhetünk, hogy hármasban készüljünk rá a játék egyik legfontosabb csatájára...

AZ ERŐ VELÜNK VAN

Ahogy a követők működése, úgy a játék fejlődési rendszere is meglehetősen egyszerű. Mindössze három alaptulajdonságunk lesz, a test, az ész és a szellem. Ezek egyrészt közvetlenül befolyásolják három legfontosabb statisztikánkat (életerő, fókusz és chi), másrészt az eltérő társalgási lehetőségeinket is (a test és az ész határozza meg a csábítást, a test és a lélek a megfélemlítést, az ész és a lélek pedig az intuíciót). Utóbbiak jelentősége nem túl nagy – bár ha rá akarunk menni csapattársaink elcsábítására, vagy az igazán trükkös mellékküldetés-megoldásokra, kelleni fognak – inkább a három statisztika fontos. Ezeket szintlépéskor pontelosztogatós módszerrel lehet növelni, de tapasztalatom szerint nem érdemes nagyon elhanyagolni semelyik alaptulajdonságunkat, statisztikánkat sem.



Az ellenfél életerejét kis csík mutatja, mint egy verekedős játékban.

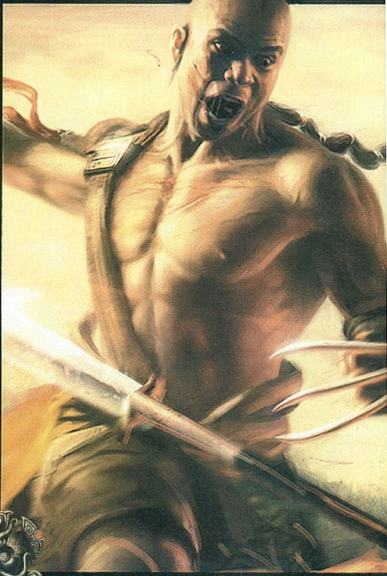
A PC-s verzióban a harci képességek effektjei sokat szépültek

Az életerőt nem kell különösebben magyarázni (ha elfogy, nekünk kampó), a fókusz és a chi azonban már bonyolultabbak. Ha egy fegyveres harci stílust használunk, az a fókuszpontjainkat csökkenti, illetve ha külön aktiváljuk, az idő lelassul, és Neo is megirigyelhetné, ahogy a belassult világban pár mozdulattal szétcsapunk ellenfeleink között. A chi három dologra jó: gyógyításra, mágikus képességeink „üzemanyagaként" és különlegesen erős chi-támadások előidézésére.

Mivel karakterünk – a fegyvereken kívül – nem visel tárgyakat, tápolni sem nagyon lehet. Azért erre is van mód, egyrészt különféle technikákat sajátíthatunk el (például könyvek elolvasásával), melyek kisebb-nagyobb bónuszokat adnak valamelyik tulajdonságunknak, statisztikánknak. Említettem a hősünk által hamar megkapott sárkányamulettet, ebben mindig három kristály lehet aktív, érdemes sűrűn, mindig az adott helyzetnek megfelelően cserélgetni.

KUNG-FU KÁOSZ

A Bioware eddigi játékainak a nagyszerű történet mellett mindig a kitűnően megoldott harcrendszer volt a legjobb pontja, és ez most sincs másképp. A hagyományokhoz ragaszkodó szerepjátékosok valószínűleg már annak olvastán rohamot kapnak, hogy minden valós időben zajlik, és bizony nem árt az ügyesség az összecsapások során. A Jade Empire hőse egy harcművész, így ez a harcok során is megmutatkozik. Tucatnyi harci stílus közül választhatunk, egy gombnyomással váltogatva köztük – az egyik pillanatban még bottal zúzzuk szét ellenfeleinket, a másikban átváltunk egy villámgyors rúgásokkal operáló közelharci stílusra, majd ahogy a helyzet kívánja, démonná átváltozva, tűzgolyókat szórva irtunk tovább. Mindezt gyors, akciójátékba illő tempóban kapjuk meg, így aztán tényleg oda kell figyelnünk! Egyébként papíron maga a harc egyszerű: van két eltérő erősségű támadásunk, tudunk óriásiakat ugrani, vetődni, illetve tudunk védekezni, ami a gyengébb támadásokat leblokkolja. Az elhullott ellenfelek színes gömböket hagynak maguk



Tiger Shen

Ez a böhöm karakter ugyan a leglassabb harcosunk, ám ez azzal jár, hogy sok sebzést bír, és még többet oszt ki ellenfelei között. A legnehezebb fegyvereket is használhatja.

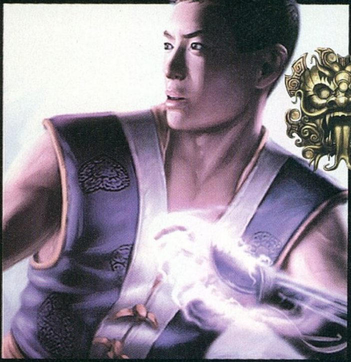
után, ezek életerőt, fókuszt vagy éppen chi-t töltenek vissza.

Használt technikáink a négy stílus (pusztakezes, fegyveres, mágia, átváltozás) mellett még egy kategóriát jelentenek, ez a „támogató képességek" csoport olyasmiket tartalmaz, mint a lassítás vagy a vakítás. Az összes stílust – összesen 29 van, de egy végigjátszás alatt nem lehet mindet összegyűjteni – három-három kategóriában fejleszthetjük, egyiknél a sebzést, másoknál az időtartamot növelhetjük, vagy éppen a varázslatoknál a használt chi mennyiségét csökkenthetjük. Három harci stílus egyébként teljesen új (az Xboxos alapjátékhoz képest), a Viper rendkívül gyors, mérgező támadásokra alapuló harcművészet, az Iron Palm szumó-szerű mozgáskultúra (előbbi csak a zárt ököl, utóbbi csak a nyitott tenyér követőinek érhető el), a Rhino Transformation pedig egy új démoni átváltozás. Ha már itt tartunk: kapunk néhány új ellenfelet és tárgyat is – előbbiek közé főleg erősebb démonok, utóbbiakhoz pedig tápos fegyverek sorolandók.

A játék ugyan nem fektet rá nagy hangsúlyt, hogy elmagyarázza a harmonikus kombók működését, a nehezebb fokozaton ezek használata már szinte elkerülhetetlen. Arról van szó, hogy egy támogató vagy mágikus harci stílust chierővel megtoldva az eltalált ellenfél alá kis ikont helyezhetünk, majd villámgyorsan átváltva egy pusztakezes vagy fegyveres stílusra, egy durva támadással elképesztő erejű befejező csapástereszthetünk meg.

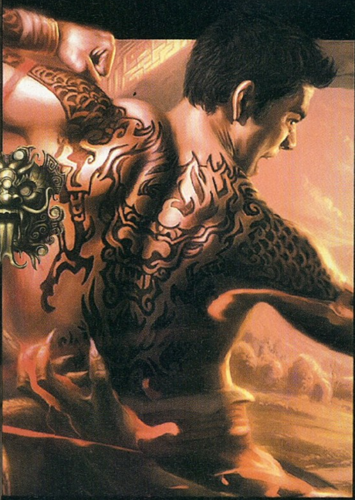
Eleinte féltem tőle, hogy a kontrollerre kitalált irányítást miként fogják megoldani, de végül sikerült egész használható rendszert kidolgozni (én mondjuk gamepaddel játszottam, de ez már ízlés kérdése). A szokásos WASD gombok mozgatják a karaktert, a számokkal lehet a stílusok között váltani, és az egérrel harcolunk. Érdekességként beraktak a játékba FPS-nézetet is, de ez véleményem szerint nem igazán használható jól – ráadásul a harcok során automatikusan kivált ebből a nézetből a játék.

A konzolos verzió meglehetősen könnyű volt, mert ellenfeleink a harcok során borzasztó ostobák voltak. A PC-s változatban ezt javították, most már a normál nehézségi fok is okozhat problémákat. Az igazi kihívás a Jade Master mód, amelyet az első végigjátszás után aktiválhatunk – ilyenkor a korábban megtanult harci stílusokkal indulunk, ám az ellenfelek elképesztően erősek lesznek.



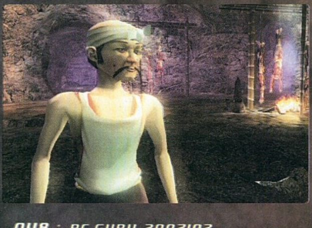
Lu, the Prodigy

Lu ugyan nem túl erős, ám ezt ellentételezi remek felkészültsége minden más területen: villámgyors, és kellőképpen táposak a mágikus képességei.



Furious Ming

Ming a leggyorsabb a harcosok között, így főleg a pusztakezes/lábas közelharcot kedvelő játékosok számára lehet megfelelő választás.



Scholar Ling

A meglehetősen szexi kinézetű hölgy nem a közelharcban, hanem a chi használatában gyakorlott, ő a karakterek között a legjobban képzett varázsló.

Nem limitált kiadás

Az eredeti Xbox-verzióból készült egy limitált kiadású gyűjtői változat is, amelynek két értékelhető extrája volt (ezek mellett különféle demókat tartalmazott). Ezek közül a fontosabb a Monk Zeng nevű karakter, aki bottal harcol. Túl sok extrát mondjuk nem nyújtott, de aki kíváncsi rá, most tehet vele egy kört, hiszen a szerzetes most már alapból részese a csomagnak. A másik extra egy érdekes „Így készült" videó volt, erről viszont már lemaradnak a PC-sek. Érdekes, hogy a PC-s verzióhoz is beszerezhető egy extra (a Rhino Transformation harci stílus), mégpedig a játék online előrendelésével. Ha erre vágytok, siessetek, a február 26-i megjelenés már nincs messze!

Ütlegeljük itt a védett elefántokat, mi lesz ha a Greenpeace ezt megtudja...?

Ööö, Kínában nincs villás nyelvük a kígyóknak?

ÉGI BALETT

Furcsa húzása a játéknak az a minijáték, amelyben egy szitakötő-szerű repülővel kell a szembejövő ellenfeleket lelőni, mintha csak egy klasszikus felfelé scrollozós játéktermi shooterben lennénk. Leszámítva azt, hogy ez nem kifejezetten élvezetes – és ezt az is alátámasztja, hogy a sztori során ezeket ki is hagyhatjuk. Lehet persze a gépünket fejleszteni, új fegyvereket venni hozzá, ám ennél sokkal jobbat is kitalálhattak volna – a kártyázás a KOTOR-ban például fényévekkel jobb volt ennél.

„Senki nem hitte, hogy a KOTOR és a Mortal Kombat összeházasításából jó játék lehet. Az lett!"

GYÖNYÖRŰ ORSZÁG

A Jade Empire megjelenésekor az Xbox legszebb játékai közé tartozott. Azóta eltelt két év, sokat fejlődtek a grafikus kártyák, jött, látott és kiütéssel győzött az Oblivion, az elámulási tűrésküszöbünk nem kicsit kúszott feljebb, és sajnos a játék már nincs olyan hatással – lélegzet-elakadás, nyálcsorgatás – ránk, mint annak idején. Azt mondjuk nem lehet ráfogni, hogy csúnya, mert az egységes stílus és az egzotikus környezet bőven elviszi a hátán az egészet, de néhol, főként a textúráknál bizony kilóg a lóláb: ezt eredetileg nem a 2007-es év PC-ire tervezték...

A látvány talán a harcok során a legszebb: az ázsiai harcművészekről felvett mozdulatok, kiegészítve a speciális táma-

A képen jól megfigyelhető a villamosszék öccse, az elektromos kisülés

Monk Zeng

Az eredeti Xbox-verzióban csak a limitált kiadást megvásárlók próbálhatták ki, PC-n mindenki megkapja. Minden területen erős, így nagyszerű választás lehet az ifjonc játékosoknak.

dá-sok effektjeivel és a pörgő kamerával helyenként elképesztően jól néznek ki. Hihetetlen látvány, amikor idomtalan, lomha békadémonként szállunk szemben aprónak tűnő emberi harcosok egész seregével, vagy amikor forgószélként aratunk tíz vörös ruhás bérgyilkos között!

A grafika legmélyebb pontját kétségtelenül az átvezető jelenetek képviselik, ezek nagyon gyászosak, a faarcú karakterek mozdulatlanul állnak egymással szemben, és legyen akármilyen jó is a szinkron (mert az!), ez még így is aláássa a hangulatot. Nem véletlen, hogy a Bioware ezen a téren igazi változásokra készül, és mind a Dragon Age-ben, mint a Mass Effectben rámennek a tökéletes ajakszinkronra, mimikára és a pörgős párbeszédekre.

A helyszínekkel sincs baj, itt talán az egyedüli panaszunk az, hogy túl kevés van: a Birodalmi Városon kívül van két falu, a többi meglátogatott helyszín pedig a „dungeon" kategóriájába tartozik. Ezekkel sincs gond persze, kellőképpen ki van dolgozva minden a dühös szellemektől nyüzsgő temetőtől a romba dőlt óriástemplomon át a ködös mocsárig – csak éppen ez az ázsiai környezet sokkal több lehetőséget adott volna a fejlesztőknek. A játék hosszát ez azonban befolyásolja számottevően, hiszen a 20 óra a minimum – persze ha valaki tojik a mellékküldetésekre, elnyom minden átvezető jelenetet és csak a lényegre szorítkozik, akár a felére is leszoríthatja ezt az időt; na de ennek mi értelme lenne? Minden helyszínen fantáziadús, érdekes mellékfeladatok várnak ránk, ráadásul a legtöbbjüket több útonmódon is megoldhatjuk, hogy a nekünk megfelelő jellemű karaktert alakíthassunk.

A PC-s verzió egyébként ilyen téren is tisztességesebb munka, mint a hasonló átiratok nagy része: a felbontást fel lehet nyomni az egekbe, sok textúrán látszik az újrarajzolás, és itt-ott új grafikai effektekre is rábukkanhat a figyelmes szemlélő. A kezelőfelület megmaradt a régi, ami azt jelenti, hogy aki játszott a KOTOR-ral, az itt is otthon fogja magát érezni, lényegében az ottani menü átrajzolt változatához van szerencsénk.

Hármas sorozat

Noha a Bioware hírnevét a licenceken alapuló játékokkal (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, KOTOR) szerezte, a cég függetlenedni akar ezektől a már előre elkészített világoktól. Éppen ezért most készülő játékaik – valamint a Jade Empire – mind-mind teljesen új, általuk kitalált, kidolgozott világokba vezetnek. A Dragon Age klasszikus sárkányos-varázslós RPG lesz PC-re, a Mass Effect pedig egy gigantikus, már most trilógiának tervezett sci-fi szerepjáték FPS-nézetű, valós idejű harccal. A harmadik játékról egyelőre semmit nem lehet biztosan tudni, hogy az Unreal Engine 3.0-t használja – de korábbi információtöredékek, pletykák alapján nagy esély van rá, hogy ez a Jade Empire 2 lesz.

Egy rosszfiú a Dragon Age-ből

?

Ez az izé olyan mértékben rusnya, hogy hirtelen azt hittük, a Gothic 3-ból kavarodott ide...

KÍNAI OPERA

A Jade Empire zenéje egyszerűen tökéletes, nem lehet belekötni. Minden helyszín saját, rendkívül hangulatos muzsikával rendelkezik, ráadásul az egész pontosan illeszkedik az ókori kínai környezethez. A szinkronhangokat is csak dicsérni lehet, mindenki pompásan látja el a feladatát. A fejlesztők John Cleese-t is behálózták, így a Birodalmi Városban megtalálhatjuk Sir Roderick Ponce von Fondtlebottom, a nyugati világ pökhendi képviselőjének bőrébe bújva.

A Bioware mániájává vált az idegen nyelvek kidolgozása – a Jade Empire-ben is találunk ilyet, mégpedig a birodalom ősi nyelvét, a Fant. Ezt sok karakter beszéli, és ugyan eleinte még hangulatos, bizony sokszor fogunk ismétléseket hallani – nem nagyon sikerült megkedvelnem ezt a húzást. Szerencsére a legtöbb szereplő ékes angolsággal kommunikál, így ennek ellenére nyugodt szívvel adtam maximum pontot a játék audio-oldalára.

A JADE VISSZATÉR

A Jade Empire nem klasszikus szerepjáték, nem újabb Baldur's Gate – aki ilyesmit vár tőle, csalódni fog. Ez egy fantasztikus történet, új világban, pörgős harcokkal és némileg leegyszerűsített RPG-rendszerrel. Nincs veszett tápolás, nincs varázsigy-gyűjtögetés, és a lassú, taktikus küzdelmeket is el lehet felejteni – ez azonban nem jelenti azt, hogy ne lenne érdemes a kipróbálásra. Én a magam részéről sokkal jobban élveztem, mint mondjuk a Gothic 3 sablonfantasy műanyagvilágát, még akkor is, ha az ottani játékmenet jóval szabadabb, és grafikailag is messze többet tud. A Jáde Birodalom hangulata magával ragadó, és ez számít igazán. Remélem, a Bioware titkos fejlesztése tényleg ide jelent majd visszatérést!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A Jade Empire már Xboxon is a kedvenceim közé tartozott, most pedig csak jobb lett. Igaz, az még vidámabb lett volna, ha már egy éve megjelenik, mert itt-ott kicsit kopottas már...

GRATH

PRO: Fantasztikus, Bioware-minőségű történet, izgalmas csatákkal és csodálatos zenével

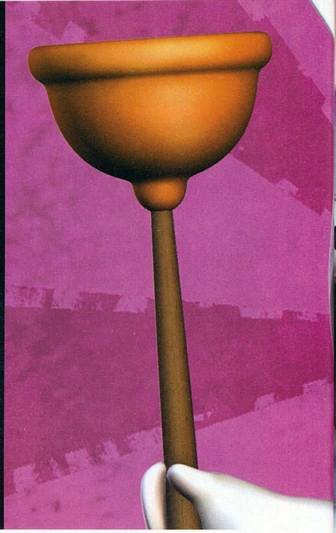
KONTRA: Nagyon kevés helyszín, kevés újítás a PC -s verzióban

9.0

ÖSSZEGZÉS: Nagyszerű akció-RPG keverék, melynek a fordulatos sztori a legjobb eleme.

GÉPIGÉNY: P4 1.8 GHz, 64 MB VRAM, 512 MB RAM, 8 GB HDD

KOTOR	96/
FABLE	95/
SUDEKI	73/



"A nyúlon túl? Nem, a nyúl az!"

RAYMAN: Raving Rabbids

írta · Flatline

fejl. > Ubisoft Bulgaria kiadó > Ubisoft web > www.raymanzone.com

A Ubisoft szófiai stúdiója tavaly nyáron jött létre, és mára 60-fősre hízott. A csapat első munkái az új Rayman-epizód PC-s, illetve a legutóbbi CSI-játék konzolos verzióinak elkészítése volt. Biztató kezdet!

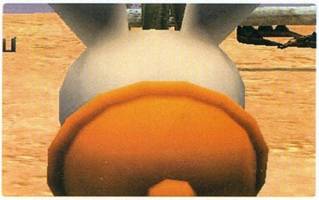
A Raving Rabbids kétségtelenül azok közé a játékok közé tartozik, melyet a megjelenés előtti bemutatók alapján vagy nagyon vár az ember, vagy soha az életben nem akar hozzányúlni. Michel Ancel a Rayman sorozattal írta be magát a történelembe, majd a zseniális Beyond Good and Evil (és méltatlan bukása), illetve a King Kong után, már csak mint ötletgazda vett részt a nyuszis Rayman készítésében. A Wii-változat sikere garantált volt (az egyik legnagyobb hangon beharangozott Wii játékként) – lássuk a PC-s mennyire áll helyt!

NYULAK MINDENHOL!

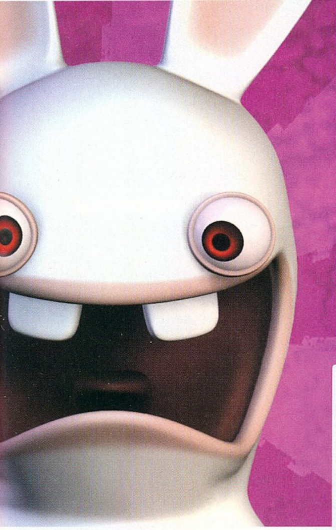
Irtózatos mennyiségű, bután vigyorgó, egymást ütlegelő, bolondos, nyöszörgő, üvöltöző és egyéb hisztérikus hangokat kiadó nyulat fogtok látni a játékban. Akinek ez felkelti az érdeklődését, feltehetően nagyon jól fog szórakozni, akkor pedig még jobban, ha sikerül pár barátját-barátnőjét átrángatni magához egy-egy játék erejéig. Sajnos a PC-s változat esetében ritkán adódik olyan helyzet, hogy egy gép tulajdonosának akad három plusz kontrollere, hogy egyszerre többen élvezhessék a játékot, míg a Wii verzió (mely kétségtelenül a legsikeresebb az összes közül), ezt könnyűszerrel megoldja. A játékban úton-útfélen felbukkanó minijátékok nagy százaléka nem kontrollerre-egérre-billentyűzetre lett kitalálva, hanem a „levegőben kardozós" új generációs Nintendo kontrollerre. Nem kell elkeseredni, így is simán végigjátszható a játék, csupán az élvezeti faktorból veszít a játékos picit. Ettől a nyuszik még ugyanolyan bájosak, buták és idegesítők, mint a nem PC-s verziókban – és ez így is van rendjén.

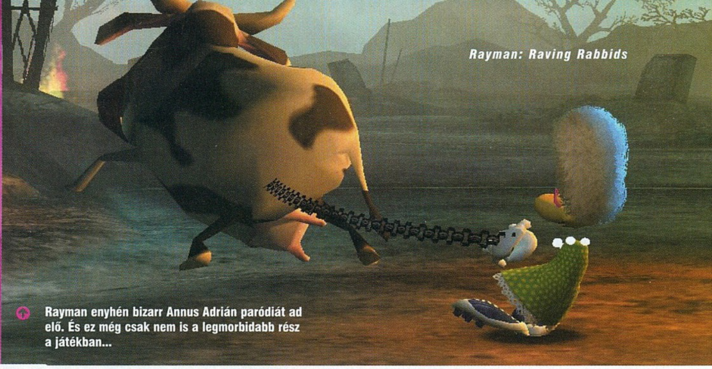
„Ekkora marhaságot rég láttunk a monitorainkon, de amilyen blőd, annyira szórakoztató is lett az új Rayman-epizód."

Vécépumpa-vető: a játéktörténelem legviccesebb fegyvere!



Gyorsan szólnom kell amiatt is, hogy ez messze nem platformjáték, mint esetleg a Raymanhez kötődő hagyományok alapján gondoltátok. Ha a Mario Party sorozatot ismeritek Gamecubeon, nagyjából tudjátok, mire kell számítani: minijáték-hegyekre! Mindenféle apró ügyességi játékban kell legyőznötök barátaitokat, vagy pedig a sztori módot pörgetitek végig, ami némi narrációval és körítéssel azt próbálja elmesélni (szűk 3 óra alatt végigjátszható sajnos...), miként próbálja Rayman visszaszerezni a globoxokat, akik nem konzervek, hanem kis kék lények, akik együtt piknikeztek

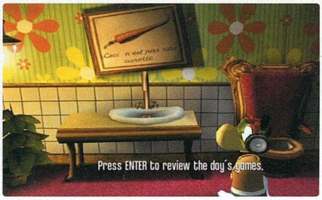




Rayman enyhén bizarr Annus Adrián paródiát ad elő. És ez még csak nem is a legmorbidabb rész a játékban...

Raymannel, amikor a gonosz nyuszik fantasztikus ásótechnikájukkal elrabolták őket. Se keze, se lába hősünk csak úgy szabadíthatja ki őket, ha jó öreg Russel Crowe-hoz hasonlóan egy arénában körbe-körbe futkosva mindig új minijáték-kapukon befutva az egyes játékokban a készítők által megadott kvótát teljesíti. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy kapunk egyre jobb cellaberendezést, óriási baldachinos ágytól kezdve az aranyozott WC ülőkéig. Eközben folyamatosan újabb kosztümök, cipők, napszemüvegek és frizura-stílusok birtokába is jut Rayman, hogy ne legyen annyira unalmas a minijátékokba érkező hős külsője. Különösen morbid, amikor nagymama-szerkóban, rózsaszín Elvis-séróval, és menő sportcipőben jelenik meg egy-egy próbára...
A nyuszikból álló nézőközönség először még fújolja Raymant az arénában, majd a végére már annyira sztárolják, hogy egészen a celláig visszavezető útvonalon ajándékokkal állnak a grupie nyuszilányok és énekelnek. A szabadulást a cellából a teljesített játékok után megkapott WC pumpák (!) mennyisége jelenti: a sokadik után már fel tud mászni Rayman a falon, létraként használva az öntapadós eszközöket, egészen a cella egyetlen magasan fekvő ablakáig, ahol távozhat fogvatartóitól, addigra már kiszabadítva minden globoxot.

Körülbelül 12-szer kell az arénába lépni, melyben ötből négy játékot teljesítve átléphet a játékos a következő szakaszba, némi pihenő után. Minden szakaszlépést egy FPS-rész, vagy egy „nézdahátam" jeligéjű tehénverseny választ el egymástól – ezek a legjobb részei a játéknak. Különböző stílusjegyekben WC pumpákat lövöldözve kell haladni, mint a játéktermekben a House of the Deadben. Hihetetlen poénokkal van feldúsítva az egész, ráadásul a nyulak tényleg annyira ostobák és nevetségesek, hogy az egész játék hangulatát egymaguk eladják. A vadnyugati FPS-résznél például a móka felénél derül ki, hogy valójában nem is robog a vonat, aminek a tetején egyensúlyozik Rayman: amikor lenéz a kamera, kiderül, hogy nyulak rohangálnak fákkal a kezükben, a sebességérzetet emulálva...



A sima minijátékok általában egy alap és egy nehezített változatot takarnak, ezek mellett pedig ott vannak még a karaoke show részek is, ahol ismert slágereket kell gombnyomogatással végigkövetni, lehetőleg minél kevesebbet hibázva, míg a háttérben temérdek nyúl ropja a teljesítménytől függően a táncot. Nem gondoltam volna, hogy a Girls Just Wanna Have Fun nyuszis verzióját megismerem valaha az életemben, így mindenképpen pluszpontot ér!
A játékok legtöbbször érezhetően arra vannak kihegyezve, hogy a már említett térbeli mozgást érzékelő Wiimote-tal kényelmesen lehessen játszani őket, de azért PC-n még mindig jobb a helyzet, mint PS2-n, ha az egeret és a billentyűzetet vesszük alapul. A legkönnyebb feladatok azok, mikor csak körbe-körbe kell húzgálni az egeret, vagy fel-le. Ilyenek az ugróláncolás (nem kötelezés!), a tehénhajítás, a Superman-nyuszi kilövés csillébõl és a többi pihent agyú versenyszám. A játékok önmagukban annyira debilek, hogy sokadszorra is könnyesre nevetitek magatokat egy-egy szituáción.

NYÚLSZŐRSZÁL-HASOGATÁS

A grafika és a hangok pont megütik a mércét. Bájos a külső, noha nyilván nem ez fogja legyalázni a Crysist. A hangokkal ugyanez a helyzet: a nyöszörgés és a sipítozás tökéletesen illik a hangulathoz, komikus és nagyon jól eltalált. A nyusziknak saját nyelvezete van, bár ez általában a visszaszámlálásokkor kerül elő csak, és inkább hangzik fuldoklásnak, mint kommunikációnak, de sebaj!

Azoknak mindenképpen ajánlom a játékot, akik a gyereküknek vagy ifjabb testvéreiknek szeretnének valami szórakoztatót – vagy olyasvalakinek, aki nem a vérengzős lövöldözésben, hanem a nevetésben talál kikapcsolódást. Morbid a humora a Raving Rabbidsnek, de a nyuszik kegyetlenül jól eltaláltak, feltétlen nézzetek rá.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Teljesen elvarázsoltak a nyulak, Michel Ancel bármihez nyúl (nyúl, érted?) arannyá válik!

Flatline

PRO: A nyuszik személyisége és dizájnja, hangok

KONTRA: Nem kifejezetten PC -n a legjobb

7.2

ÖSSZEGZÉS: Ha családi, vagy gyermekjátékot szeretnél játszani, mindenképp adj neki egy esélyt.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

RAYMAN 3	77/
RAYMAN 2	89/
RAYMAN	75/

RACE
THE WTCC GAME

fejlesztő > *SimBin* kiadó > *Eidos* web > *www.race-game.org*

A svéd SimBin az autószimulátorok rajongóinak körében a GTR óta van félisteni státuszban. Nemrég még a GT Legendsben róttuk le tiszteletköreinket veterán csodákkal, majd a GTR 2-től koppanhattak a padlón az állak. Azóta sem ültek tétlen a babérjaikon a fejlesztők: egy kiadóváltás után immár az Eidos égisze alatt ismerhetjük meg egy újabb motorsportszéria világát a WTTC-vel.

Északon lehet valami a levegőben, amitől a skandináv országok fiai olyan jó barátságot ápolnak a négykerekűek világával. Finn rokonaink közül megannyi autósportos szupertehetség került ki, míg svéd szomszédaik a remek autóikon túl a technikai sportok bitekbe szedésében járnak az élen. Nem is meglepő, hogy az Eidos és az Eurosport közös felkérésére az autószimulátor-fejlesztők királya, a SimBin készítette el a túraautó világbajnokság hivatalos játékát.

MI IS AZ A WTCC?

A rövidítés a World Touring Car Championship kifejezést takarja. Ez a negyedik versenysorozat, ami a FIA égisze alatt világbajnokságként zajlik a Formula-1, a WRC és a gokart vb mellett. Mai formáját 2005-ben nyerte el, addig európai bajnokságként volt számon tartva. A versenyeken hétköznapi középkategóriás autók versenypályákra felspécizett változatai csapják egymásnak a menetszelet. A futamokról elmondható – ha valaki még nem látta volna a fent nevezett tévécsatornán –, hogy sokszor több izgalom van a túraautók egyetlen versenyén, mint más motorsportokban egy egész évadban…

LÉGY ÜDVÖZÖLVE, IFJÚ PADAWAN!

Az immár óévi, azaz 2006-os szezon adataival dolgozik a program, így a hivatalos versenynaptárban szereplő tíz pályán borzolhatjuk a csapatvezetés idegeit. A kínálat a hivatalos jogok béklyói miatt szegényes: az elkényelmesedett játékos ennek minimum a duplájához szokott, de a játék mentségére legyen mondva, hogy a pályák minőségére egy rossz szavunk se lehet. A világbajnokság helyszínei három földrészre kalauzolják el a mezőnyt, a pályák között pedig megtalálhatók a patinás (Monza, Magny-Cours, Brands Hatch), és az újonnan épült aszfaltcsíkok is (Isztambul, Oschersleben). A tavalyi évad összes benzinüzeműjébe belehuppanhatunk, mind a hat benevezett gyártó portfoliója a rendelkezésünkre áll: Alfa Romeo 156 (és ennek GTA variánsa), BMW 320i (valamint 320si), Chevrolet Lacetti, Honda Accord Euro R, Peuge-

Á, szóval erre a járgányra céloznak a repülőn azzal a sok "Take your seats please" szöveggel!

ot 407 és Seat a Leon, illetve Toledo Cupra. Az alap gépparkon felül alkalmunk nyílik két „veterán" autót is az irányításunk alá vonni a '87-es szezonból: az Alfa Romeo 75 Turbót és a BMW M3 E30-at. Levezetésként apró Mini Cooper S-ek állnak a virtuális pilóták rendelkezésére (utóbbi két sajátos kategória sajnos nem rendelkezik önálló bajnoksággal).

A VERSENYMENÜ

Sajnos a Driving School igazolatlanul távol maradt a WTCC-ből, pedig hasznos lett volna a kezdők számára az alapokat elmagyarázó okta-

A BMW még hagyján, na de egy Mini? Miért nem mindjárt Polski Fiat? Trabant? Velorex?

tó rész, a gépek kezelési sajátosságait ismertetendő. Újdonságként a Driving Duelt emelhetjük ki: itt a pályákon, a tavalyi pole pozíciót elérő pilóta szellemautójával, és annak elsőséget érő idejével kell megküzdenünk. Hivatalos programról lévén szó, a WTCC-re jellemző kétversenyes szisztéma is él. Az első felvonásban a rajtrácsra a rendes időmérő edzés eredményei alapján állnak fel a pilóták. A második futamon az első nyolc helyezett a beérkezési sorrend fordítottjának megfelelően indul, tehát az első verseny győztese a nyolcadik helyről vág neki a másodiknak, a második hetedikként, és így tovább, az élen a nyolcadik várja zöld lámpát. A két futam után a legtöbb pontot szerzett pilótát hirdetik ki győztesnek (a pontrendszer mindkét fordulóban a F1-ből ismert 10-8-6-5-4-3-2-1 szisztéma szerint működik).

A kormányról ne feledkezzünk meg, noha könnyebb fokozaton labdába rúghatunk az ellenfelek ellen klaviatúrával is. Így viszont igen darabosan tudjuk irányítani az autót, „fűrészelve" az elnyújtott kanyarokban, értékes másodperceket ítélve örök kárhozatra ezzel. A beállítási lehetőségek gazdagok, de furcsállottam, hogy olyan mélységében nem hangolhatjuk az egyes paramétereket, mint a GTR 2-ben tehettük. Szintén zavaró volt az a tény, hogy a versenykörülményeket, a szimuláció mélységét, az ellenfelek tudását minden egyes elindított futam előtt meg kell adnunk, nem állíthatóak be alapértelmezettnek előre.

GTR3?

A SimBin jelenleg egy "GTR Nextgen" munkacímű projekten dolgozik, hogy ez az Xbox360/PS3-as GTR, vagy a GTR3, esetleg egyszerre mind a kettő, nem tudni.

A PÁLYÁN

Letudva a kötelező állítgatásokat, már semmi sem tarthat vissza az első szárnypróbálgatásoktól. Hasonlóan GTR 2-höz, akármelyik versenyszámnak vágunk neki, a pálya betöltése után a boxutcában találjuk magunkat. Itt temérdek adat áll a rendelke-

Benne leszek a tv-ben!

A fejlesztők és az Eurosport tévécsatorna szoros együttműködésének köszönhetően, az életben is alkalmazott kameraállásokból nézhetjük a visszajátszásainkat a virtuális Eurosporton, ahol a grafikus kiírásoknál a tévében megszokott tipográfiával a mi nevünk fog megjelenni. Innen nincs is más hátra, mint rögzíteni videóba, majd YouTube-on közzétenni a produkciónkat, és büszkén linkelni az ismerősöknek a ténykedésünket.

WTTC minimum 2008-ig!

A Simbin elnöke, Henrik Roos tavaly szeptemberben bejelentette, hogy a 2004 óta az FIA-val folytatott tárgyalások eredményeképpen a svéd fejlesztők megkapták a sportággal kapcsolatos hivatalos jogokat 2008-ig, így a cég készítheti továbbra is el a WTCC szimulátor sorozatát. Ennek köszönhetően mindig az aktuális évadot felhasználva láthatjuk viszont a soron következő felvonásokat, remélhetőleg egészséges fejlődést mutatva a folytonosság mellett. Ez a szerződés természetesen kiterjed az együttműködésre a fejlesztők és a sportágban résztvevő csapatok között.

Ez a rendszám azért minimum érdekesnek mondható...

zésünkre, hogy elősegítse a lehető legjobb felkészülést, valamint megejthető az autó beállítása is, ami szintén külön kaland, a megannyi részletesen hangolható paraméternek köszönhetően. Persze ha kihagyjuk ennek a szekciónak az elsajátítását, megannyi versenyautó-, pálya- és időjárás-specifikus beállítást találhatunk a neten.

LET'S RACE!

Simbin-játékról lévén szó, különösebb aggodalom nélkül gurultam ki Monzában a garázsból virtuális Alfa 156-osom volánjánál. Ismét a bitang jól meghegesztett fizikai motor adja a program lelkét, a spontán vezetgetés is képes lekötni az embert huzamosabb ideig, eljátszadozva a rettentő lóerő-ménessel, ami a motorház alatt lapul. Belátható, hogy az interjúkban nem a levegőbe beszéltek a fejlesztők, amikor a szoros együttműködést emlegették a valódi csapatokkal... A pályák jóformán centire azonosak való életbeli társaikkal, és ugyanilyen alapossággal lettek megformálva maguk az autók is. Első ámokfutásom alkalmával a sebességérzet volt az, amit valamennyire hiányoltam, de a GTR 2 után ez valahol érthető is, hiszen ezek az erőművek egy nagyságrenddel gyengébbek, mint GT kategóriabeli társaik. A kisebb menetteljesítmény miatt a futamok közbeni szoros, test-test elleni csaták gyakoribbak, kiélezettebbek, és a gépek sem annyira idegesek, zabolátlanok, tehát a kordában tartásuk elsajátítása könnyebb feladat.

A SZIMULÁTOROS ÉLETÉRZÉS

Joggal teheti fel bárki a kérdést: miért jó ez a realitásra való törekedés? A válasz a nagyobb kihívásban, és az ezzel járó nagyobb sikerélményben rejlik, vagyis amilyen áron adja a WTCC a siker ízét. A futamokon (amennyiben nem nevetségesen könnyűre állítottunk mindent) sosem lehet nyugtunk. A körülmények változnak, a gumik kopnak, romlik a tapadás, az üzemanyagszint is csökken, ami a tehetetlenségi erőt csökkentve jobb kanyarvételi sebességet kölcsönöz, és a gyorsulást is növeli. A technika ördöge sohasem alszik, ezért illő kellő kíméletességgel támadni a kerékvetőket, vagy húzatni a motort. Az ellenfelek sem anyámasszony katonái, akik a mi győzelmünket jöttek támogatni – egyáltalán nem restek visszavágni nekünk.

Állandóan koncentrálni kell, kiismerve a dinamikus környezetben az autónk képességeinek aktuális határait, nem beszélve a másokról leszakadt alkatrészekkel való találkozás veszélyeiről, vagy a változó időjárás szeszélyeiről. Egy rossz mozdulattal könnyedén átdobhatjuk a gépet a rázóköveken úgy, hogy szerencsétlennek a fara menthetetlenül széttörjön, és máris oda a nehezen megszerzett pozíciónk – a remek törési modell garantálja, hogy apróknak tűnő hibáink is totálkárhoz vezessenek. A hosszabb menetek alatt a stabilitásunk is kulcstényezővé válik, hogy ne csak egy körben legyünk kiskirályok. Egy kemény futam végén az ember boldogan kürtöli világgá pompás győzelmét, és ha az AI-t már tönkreverjük, még mindig ott van a tökéletes többjátékos mód, a kiapadhatatlan küzdelmek színtere.

Tíz pálya alatt a világ körül

A WTCC versenysorozat a Forma-1-hez hasonlóan körbejárja a világot, és a leghíresebb versenypályákon, illetve a földkerekség legegzotikusabb helyszínein teszi próbára a pilótákat és a gépeket. Előbbire jó példa a Ferrari hazai pályájának számító Monza, vagy a Francia Nagydíjnak helyet adó Magny-Cours; míg utóbbira a Braziliában, vagy a kínai Monte-Carlónak is nevezett Macau szigetén rendezett futamok. Csak a jó öreg Hungaroringet hiányoljuk kicsit...

Lebukott a hazug reklám! Ha a Red Bull tényleg szárnyakat adna, simán előzhetnék felülről...

NÉPEK TENGERE

Az online funkció keretein belül mindenre lehetőségünk adódik, amit csak egyjátékos módban megtehetünk, semmilyen konfigurálási lehetőség nincs korlátozva. Rajtunk kívül 25 társunk indulhat el egy adott versenyen. Belátható, hogy ha egyszerre ennyi lelkes versenyző egymásnak esik, az izgalom és a bizonyítási vágy a tetőfokára hág. Az emberi tényező következtében még váratlanabb helyzetetekben találhatjuk magunkat, és a szupertehetségek is előszeretettel borzolják az egyszeri játékosok idegeit profizmusukkal, ahelyett hogy elszerződnének tesztpilótának egy igazi csapathoz. Eredményeinket feltölthetjük különféle ranglistákra, és a King of The Hill címért is harcba szállhatunk. Összegezve a multi rész profira sikerült, önmagában is képes lenne a hátán elvinni az egész játékot.

LÁSSUK A TECHNIKÁT!

Látványvilágát tekintve vajmi kevés javulást vettem észre a játékon a fejlesztők legutóbbi munkájához képest, viszont a cockpit nézetben végre működnek az ablaktörlők, és maga a szélvédő üveg koszolódik, és berepedezik a felröppenő kavicsok nyomán – apróság, de az amúgy is hibátlanul szimulált környezetet még reálisabbá, életszerűbbé teszi. A gépigény ezzel szemben irreálisan magas lett, semmi sem támasztja alá ezt az erőforrásigényt. Ami a GTR 2-ben elegendő volt, itt éppen csak elégséges, az ajánlott konfiguráción kicsivel túltevő otthoni gépemen le kellett mondanom vizuális örömök sokaságáról (minimumon el se merem képzelni a várható állapotokat). Ezzel szemben a hanghatások terén semmi szégyenkeznivalója nincs a WTCC-nek. Igaz, sejthető volt, hogy a hangok digitalizálásakor nem valami olcsó mikrofont dugnak az autók elé, ám a térhatás kivitelezése, a kiegészítő kipufogó-pattogások, gumicsikorgások és egyéb effektusok a motorok üvöltésével együtt bizsergetően szép koncerted adnak az autórajongók edzett fülei számára. Zenékből mindösszesze egy darab szól a menü alatt, az is közepesen – ezt kevésnek éreztem, még ha nem is ez adja a dolog lényegét.

KOCKÁS ZÁSZLÓ, EREDMÉNYHIRDETÉS

Maga a játékmenet és az egész megvalósítás nagyszerű, s túraautó-szimulátorként a Toca 3-at megverve ez az új etalon, de sokszínűségében elmarad a Race Driver szériától. Személy szerint hiányoltam pár kisebb, extra versenyszériát, pályát, autót vagy játékmódot. Egy Challenge opció elfért volna még, ahol az elmúlt évad valós futamai alapján a gép bedobhatott volna minket egy-egy pilóta helyzetébe, hogy teljesítsük ugyanazt, amit ő, vagy hozzunk ki többet abból a szituációból, amit ő a való életben. Leginkább a GTR 2 fényében lehet ilyen érzésünk, ami a hasonlóan profi realizmusa mellett karácsonyfa módjára el volt halmozva mindenféle extrával, és a bőséget mindig könnyebb megszokni, mint lemondani róla. De ez már erősen szubjektív kategória – szimulátorrajongóknak kötelező, a műfaj iránt érdeklődőknek könnyebbsége miatt mindenképpen ajánlott darab.

„A két GTR és a GT Legends után a SimBin most harmadszor koronáztatik meg, mint az autószimulátorok királya.“

Már megint csúcsforgalom... mentünk volna inkább BKV-vel!

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Újfent nem kellett csalódnunk a Simbin profizmusában. A WTCC hivatalos játéka méltó a nevéhez, és egy profi szimulátorban élhetjük át újra a TV-ben látottakat, a mi saját rendezésünkben.

RBALY

PRO: Az eddigi legjobb túraautó-szimulátor, Pazar grafika és hangok, csodás multi

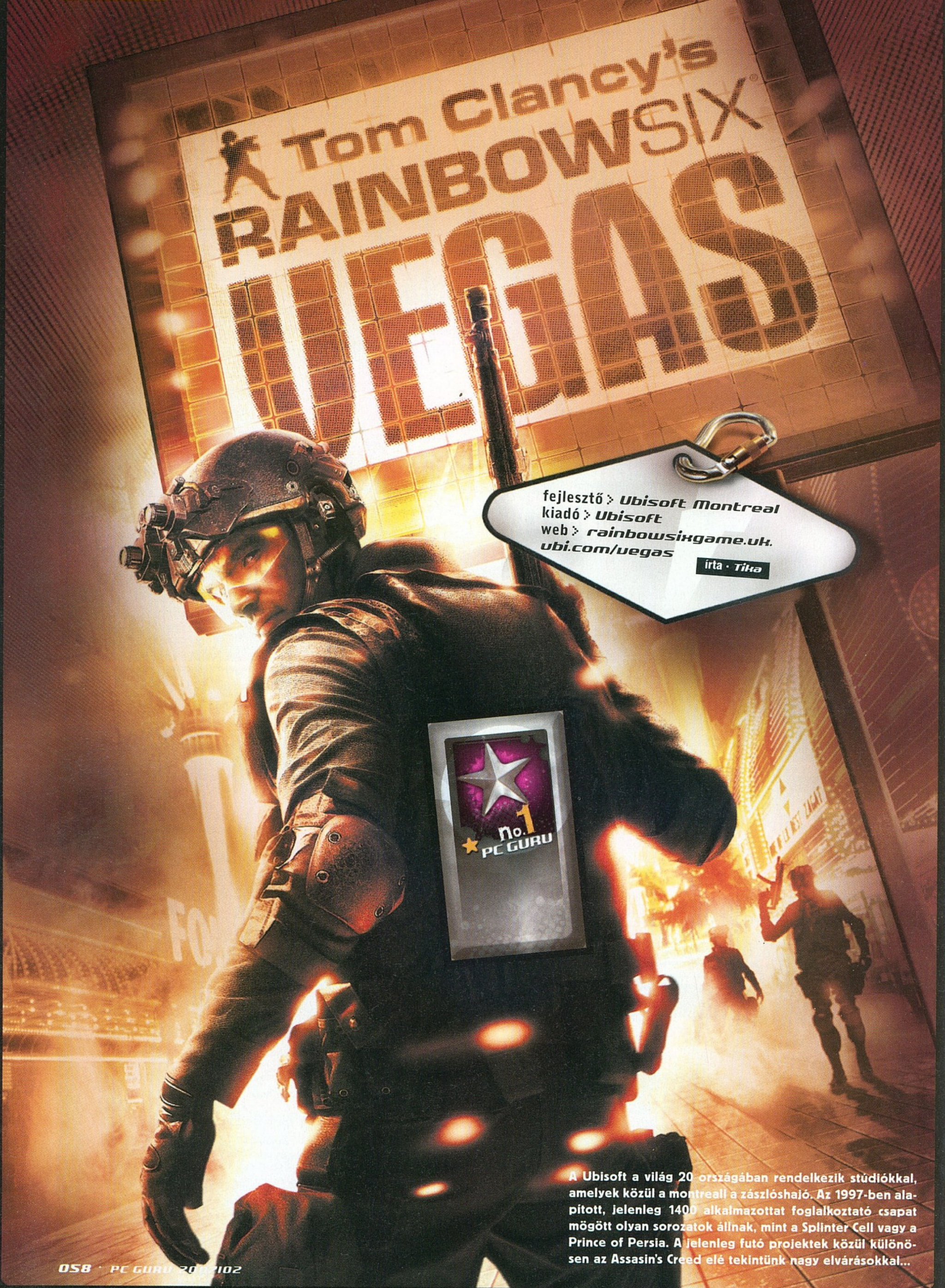
KONTRA: Extra funkciók hiánya, irdatlanul magas gépigény

8.8

ÖSSZEGZÉS: Dicséretes szimuláció, bár a GTR-ek szintjét nem éri el, de a stílus iránt fogékonyak nem fognak csalódni benne!

GÉPIGÉNY: Gépigény: P4 1,7 GHZ, 128MB VRAM, 512 MB RAM, 2,5 GB HDD

GTR 2	97/
GT LEGENDS	94/
TOCA 3	90/



fejlesztő > Ubisoft Montreal
kiadó > Ubisoft
web > rainbowsixgame.uk.ubi.com/vegas

írta · Tika

A Ubisoft a világ 20 országában rendelkezik stúdiókkal, amelyek közül a montreall a zászlóshajó. Az 1997-ben alapított, jelenleg 1400 alkalmazottat foglalkoztató csapat mögött olyan sorozatok állnak, mint a Splinter Cell vagy a Prince of Persia. A jelenleg futó projektek közül különösen az Assasin's Creed elé tekintünk nagy elvárásokkal...

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas multiplayer

A Rainbow Six, mióta átlépett az irodalom határain (a nevezetes dátum ugye 1998), és létrejött a Tom Clancy által megálmodott kommandó virtuális megfelelője, nem kisebb dolgot vitt végbe, mint a taktikus játékélmény FPS-ekbe ültetését. Újabb generációk jöttek-mentek, a játék kinőtte a kezdeti betegségeket, felcseperedett, és közben milliókat kápráztatott el. Miután a szakma egyöntetűen veszélyes hulladéknak nyilvánította az utolsó epizódot, a Lockdownt, a Vegas lassan messiási szerepkörbe küzdötte fel magát. Az akciókat megelőző tervezgetést végleg elfödelték, és John Clark egész kompániája ment vele együtt a föld alá, helyette a trendi, minden platformhoz jól passzoló, akcióra kihegyezett, de azért csapatbázisú koreográfia viszi tovább Clancy regényének nyomát. Keserédes hangu- ro-hamcsapatokkal, mesterlövészekkel és időzített, összehangolt lerohanási pontokkal önmagában is érték volt, a first person akció pedig a hab a torta tetején. Az osztagok élén haladva aztán egyre több felelősség (és fejlövés) furakodott be a taktikai rutinba, míg eljutottunk idáig: döntések már csak a látóterünkig terjednek, és a fegyvert markoló kéz egyben a végrehajtás legfőbb eszköze.

A játékban egészen új értelmet nyer a "bankot robbantani" kitejezés...

latunkat megédesíti, hogy a Ubisoft végül ehhez az új multiplatform okossághoz talált egy olyan taktikai halmazt, ami az Unreal 3.0 technológiával karöltve Vegasban tényleg bankot robbanthatna – szó szerint!

IRÁNY VEGAS!

A Rainbow Six eddig attól volt különleges, hogy lehetett szó terroristák által megszállt konzulátusról vagy városok eltörlésével fenyegető bombákról, mindig volt két joker a kabátujjban. Az egyik lehetővé tette, hogy megtervezzük az akció teljes menetét, a másik pedig csak biztosította a Clancy-féle stábot (Prize, Chavez, Webber és a többiek), amely megfelelő profizmussal végre is hajtotta a kiszabott feladatokat. Így egy jó terv

SIN CITY

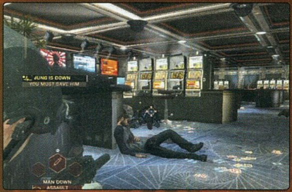
A Rainbow igazságosztó MP5-jei végigkerepelték már a teljes földgolyót, és letaroltak minden valamirevaló neonáci-terrorista-zsoldos kompániát, mi maradt hát még a raktárban? Nos, a játék első megállójában Mexikóban futunk össze (elég gyászos körülmények között)

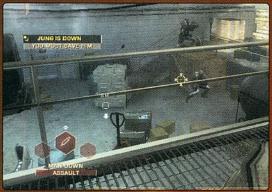
Az R6 többjátékos lehetőségei sosem vonzottak széles tábort, így vélhetően a Vegas is a boldog kevesek paradicsoma lesz. Amit egyértelműen érdemes megjegyezni, az a küldetéssorozat végigjátszása kooperatív módban, ahol érdekes módon nem a szingli triója az alapfelállás: itt négy harcos nyomulhat vállvetve. A komplexebb hálózati lehetőségekben az Attack&Defend mellett, szóló és csapatbázisú küzdelmeket is írtak ki Sharpshooter (TDM) illetve Survival (LMS – Harc az utolsó emberig) módban. A PEC (folyamatosan fejlődő karakter lehetősége) sajnos újfent Xbox360-as előjog, de a szabad karaktergenerálás (ruhák, skálázható páncélzat), és néhány érdekesebb hardver (könnygázgránát, gázmaszkok, radarzavaró, GPS bemérő), azért kellően étvágygerjesztő egy kis online hadakozásra.

Sam Fishertől kölcsönkértük a zöldlámpás sisakot, hogy jobban féljenek a terroristák

Jung ügynök kínos helyzetbe került, de majd Freud ügynök jól kianalizálja

A CQB, azaz Close Quarters Battle (zárt tereken végrehajtott akció) során minden különleges alakulat más-más taktikai drillt követ: az antiterrorista, illetve a militáris alakulatok a dinamikusabb megközelítés, míg a rendőri egységesek a lassú felderítés, és a pajzsok mögötti mozgás („stop and go") hívei. A Delta Force korai módszereiről Eric Haney (ex-deltás) könyvéből elég részletes képet kaphatunk. Eszerint egy szoba megrohamozása a következőképp történik: az Egyes vakítógránátot dob, majd bemegy az ajtón, és elindul a nehezebb (a több célpont vagy a fekvés határozza meg) oldalra – ha ez történetesen a bal, akkor a Kettes a nyomában rögtön jobbra fordul, így a célpontok az ellentétes irányú mozgást nem tudják követni. Mindketten a fal mellett, folyamatosan mozogva (és persze tüzelve) a sarokig mennek, az Egyes továbbhalad egészen a hátsó sarokig, míg a Kettes már az első saroknál befordul a szoba közepe felé. A két utolsó ember egy másodpercnyi szünettel indul, ekkora a célpontok figyelme az ajtóról a mozgó Egyesre és Kettesre terelődik. A Hármas az Egyesnek segít, az ő nyomán halad, míg a Négyes a Kettesnek. A végső pozícióban a kvartett szektorai lefedik a teljes szobát, majd egyesével ellenőrzik a halottakat (mindig csak egy lép ki a formációból, a többi fedez).





Irena Moralesszel, aki mint nemzetközi terrorista, az új epizód főgonoszát hivatott reprezentálni. A találkozás eredménye két elvesztett társ, és egy jegy Las Vegasba. Ami ezek után következik, az Clancy regényeihez mérten meglehetősen közhelyes – túszdrámák, robbantások, káosz és zűrzavar képei a bűn városáról –, de a körítés isteni. Az első meglepő dolog, hogy a küldetések folyamatos mederben csordogálnak, egyik helyszínről a másikra szállít a helikopter, és kitérők nélkül követhetjük nyomon új hősünk, Logan Keller kalandjait. Eközben a cselekmény alakulásáról Joanna, a helikopteres koordinátor informál, időről-időre a Ghost Reconhoz hasonlóan apró videóbetétek csúsznak a szemünk elé, amelyekben a hírtévék drámai tudósításai adnak nyomatékot a fellépéseinknek. Egyébként Vegasban újra teljes

profik

Senki nem mozdul, kezeket a tarkóra! És most... all in! Megadta! Megadtaaaaaa!

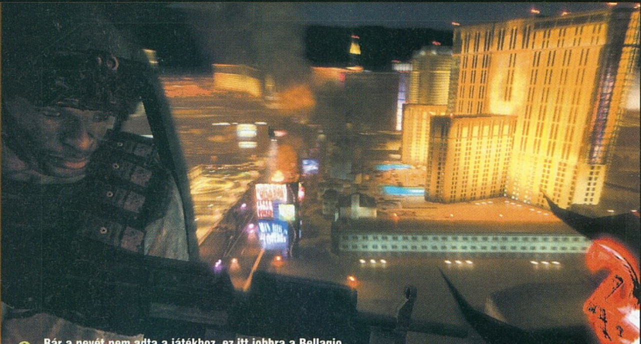
lesz a kompánia: Jung Park (felderítő és elektronikai szakember), illetve Michael Walter (géppuskás) csatlakozásával válik véglegessé a halálos trió, amely Irena terroristáit végigüldözi a város kaszinóin és szállodáin át egészen a végkifejletet rejtő nevadai gátig. A hangulat, amely a helikopteres városnézések melléktermékeként jelentkezik, magával ragadó, Mexikó kezdeti barnás tömbjei után arculcsapásként ér Vegas pompája. A város pulzáló fényei mögött a hadjáratunkkal együtt változik az összkép: a robbantások, autóroncsok füstcsíkjai egyre nagyobb számban törnek a sivatagi ég felé.

ON POSITION!

A Rainbow Six a harmadik rész óta mondható többé-kevésbé improvizatív taktikai játéknak, és csupán a Lockdownban vedlette le végleg az előkészítő, tervezési fázist. Az új epizód még ennél is letisztultabb (primitívebb?), és érdekes módon, a dolog most hirtelen elkezdett működni! Sőt, a maga végtelen egyszerűségében újra egy antiterrorista egység irányításának illúzióját kelti. Logan, mint központi figura csupán két Rainbow-operátort tologat a vegasi sakktáblán, és ez a két harcos is összenőve reagál, tehát a korábbiakhoz képest jelentős a létszámleépítés. Ami a parancsnoki teendőket illeti, a metódus a következő: a Space billentyű és a szituáció-érzékeny célkereszt kombinálásával mozgathatjuk az egységet, így ha fedezékre mutatsz, a mögé húzódik a kompánia; ha létrára, felmásznak; ha ajtóra, behatolási pozíciót vesznek fel, és így tovább. Persze ezzel még nem találták fel Ubisofték a spanyolviaszt (a SWAT ezt már profin hozza évek óta), és semmi

sem mentette volna meg derék kommandósainkat, hogy a „run and gun" műfajban ássák el magukat, ha az új fedezék-funkció fel nem tűnik. Ez lényegében a tereptárgyak nyújtotta fedezékek kihasználását teszi lehetővé, sőt még ennél is többet. Bármilyen függőleges síkkal rendelkező pályaelem (fal, autó oldala, láda, hordó stb.) mellett szimpla gombnyomásra hősünk háttal a felületnek simul, a kamera átvált külső nézetre, és megjelenik egy „fél-célkereszt", azt reprezentálva, hogy a tűzgomb használatbavételével csupán fegyverünket kitolva pazarolhatunk golyókat a célterületre. Fedezékben jogos elvárásnak tűnhet, hogy egész célkereszt is legyen, ezért a megfelelő irányokba elmozdulva Logan képes kihajolni oldalra vagy kitolni felül a buksiját: ilyenkor a váll feletti nézetből már pontosabban célozhatunk. Leírva egyszerűnek tűnhet, de még egyetlen taktikai játékban sem akadt hasonló opció, ahol például az ajtófélfához simulva vállból becsavarodhatunk egy helyiségbe, vagy begoríthatunk egy kézigránátot, miközben takarásban vagyunk. Ezt a lehetőséget a társaink is alkalmazzák, és persze a terroristákat sem tiltották el, hogy kihasználják a tereptárgyakat.

Micsoda munkamorál! Egyszerre három kommandóst is rajtakaptunk hogy csak lóg akció helyett...



Bár a nevét nem adta a játékhoz, ez itt jobbra a Bellagio, az egyik kaszinó, amit az Ocean's Elevenben kirabolnak

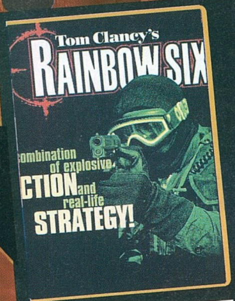
KÖSD FEL MAGAD!

A fedezékek mögötti bujkálás még kevés lenne az üdvösséghez, tehát gondoltak egy merészet Montrealban, és Sam Fischer köteles trükkjeiből is bekopíroztak néhányat. Az hagyján, hogy a helikopterből is lecsúszhatunk, de az épületekben jó néhány kötélbakot mutat a térkép, ahol villámgyors lesiklással szintet válthat a kompánia, sőt az épületek frontján, vagy liftaknák közelében is alpinisták módjára ereszkedhetünk le, miközben az ablakoknál előkerül a másik tipikus (és eleddig méltánytalanul hanyagolt) kommandós mánia, a behatolás. Lehet fejjel előre learaszolni a kötélen, törekedve a korrekt fejlövésekre, vagy akár szép nagy lendülessel betörve az ablakot, rögtön landolhatunk is a szobában. Ezt egyébként a kollégáink is gond nélkül utánunk csinálják, akár időzítve is. Nincs bonyolult menü, tucatnyi billentyűkombináció – három egyszerű (távirányítható) funkció társul minden helyzetben a Comm menü ikonjaihoz. Az ajtóknál szimpla tisztogatás, berobbantás, és repeszgránát használata (Infiltration viselkedésnél utóbbi kettőt felváltja a füst és vakítógránát) merül fel, köteles trükköknél az ikonok kétirányú mozgást, és az üvegcsörömpölős behatolást mutatnak, míg a tetőablakoknál csupán csak a gyors lecsúszásra buzdíthatjuk a cimbiket. A pályákon végtelen kombináció, alternatív útvonalak tömkelege, egyazon helyiség számos ajtaja, és tetőrésze kínál olyan akciókra lehetőséget, amelyek eddig elhaltak a szintkülönbségből adódó nehézségeken.

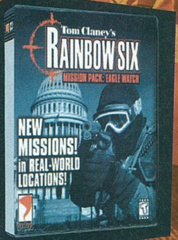
FULL METAL JACKET

Fegyverek tekintetében Tom Clancy szignója minden esetben garancia arra, hogy csúzlikban egyetlen alakulat sem szenved hiányt. Mivel a történet folyamatos, a helikopterben, vagy a pályákon elszórt fegyverkonténerekben tudjuk megejteni az áthangszerelést. A legújabb rohamfegyverek (SCAR, M8), mesterlövészpuskák, könnyű géppuskák, géppisztolyok, sörétesek és pisztolyok minden mennyiségben fellelhetők, és felszerelhetők a megfelelő bővítményekkel (reflexirányzékok, célmegjelölők, távcsövek, nagyobb tárak). Három slot áll rendelkezésünkre, amiből az első a pisztolyé, a másik kettőben pedig szabadon választhatunk valami nehezebb fegyvert, vagy akár pajzsot is. A golyóálló barikáddal ugyan teknőcként vánszorgunk, de ez gyakorlatilag garancia is a túlélésre. Apró megjegyzés: a pajzzsal csak a pisztoly kombinálható... Egyébként vihetünk különböző gránátokat (repesz, füst, foszfor, vakító), robbanószert (fel nem foghatom minek...), és persze ajtók szétdúlásához szükséges töltetet. A terroristák és zsoldosok hullái mellől felmarkolhatjuk az elejtett haditechnikákat; változatos, sokféle kellékkel kiegészített darabok kerülnek az utunkba.

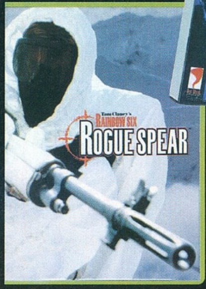
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS családfa



RAINBOW.SIX 1998



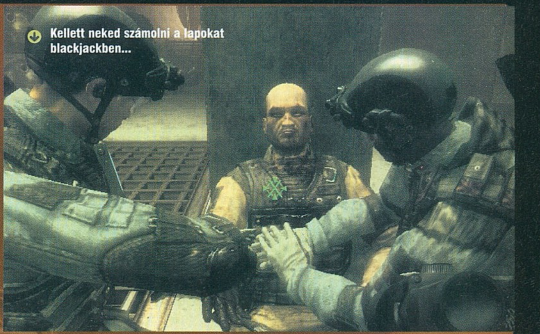
EAGLE.WATCH 1998



ROGUE.SPEAR 1999

BLACK.THORN 2001

URBAN.OPS 2000



Kellett neked számolni a lapokat blackjackben...

UNREAL A KÖBÖN

A mexikói bevezető és a Hoover-gáton lezajló végkifejlet apró kitérő csupán a vegasi túrában, így az Unreal 3.0 technológiára épülő látvány épp a legtökéletesebb helyszínen düböröghet. Színpompás kavalkád, neonokkal, csillogással telezsúfolt vibráló közeg tolakodik az arcunkba, és ugyan egyetlen igazi kaszinó sem merte felvállalni, hogy a nevét adja a pusztításhoz, mégis tökéletes a vegasi illúzió. A pályák felépítése szemtelenül egyszerű, kellően rá lehet koncentrálni az adott helyzetre, miközben taktikailag és persze a terroristák szempontjából minden szint abszolút helytálló. Említhetném a vegasi utcákon zajló tűzharcot, némi civil pánikkal megfejelve, vagy a színháztermet, ahol a színpadot lerohanó terroristákat a páholyokból fedezik a szaktársaik, de nincs is olyan helyszín, amire azt mondhatnám, hogy átlagos, megszokott, vagy akár egyetlen pillanatra is ellapositaná a koncepciót.

A szereplők kidolgozása magasan veri még a GRAW szellemeit is, a mozgásuk a motion capture modellezés csúcsa, bár a fedezékből kidugott fegyver egyes helyzetekben esetlenül nyaklik meg. Az egyetlen pont, ahol a GRAW partiban van, sőt le is nyomja a Vegast, az a fizika. Nem mintha a kaszinók és szállodák berendezését óvná valami az amortizációtól – a nyerőautomatáktól a bárokig komplett renoválásra szorul utánunk minden –, a biztosítók is befonnák a szemöldökük egy-egy fedezéknek használt autó látványa után, de a kölcsönhatás nem annyira komplex, mint a Ghostok külön PPU-val támogatott megoldásánál. De térjünk is rá az U3 kritikus pontjára, ami ugyebár a gépigény. Ha azt mondom, hogy videokártyánknak alapkövetelményként ismernie kell a Shader Model 3.0-t, már sejtitek, hogy a 3 GHz feletti processzor, és az egy giga RAM épp csak arra elég, hogy kisebb felbontásokon megkóstoljuk a játékot...

„A Vegas a Rainbow Six sorozat egyik legélvezetesebb darabja - igazi feltámadás a pocsék Lockdown után!"

RULES OF ENGAGEMENT

Mindig kérdéses egy ilyen alkotásnál, hogy a csapattársak hogyan reagálják le az eltérő környezet és a szabványos irányítás között felmerülő alapvető ellentmondást; nos, esetünkben majdhogynem tökéletesen. Nincsenek csellengő, elakadó, vagy passzív mozdulatok, itt tényleg igazi társakat kapsz, akik minden helyzetben jól reagálnak (visszavonulnak, fedezéket keresnek), és ismerik a bevetés szabályait: két fokozatban állítható viselkedésmodell, plusz a „beégetett" hajszálpontos taktikai mozgás. Egy tipikus akció forgatókönyve a következő: felmérjük a behatolási pontokat, majd száloptikát vezetünk az egyik ajtó rése alá. A képbe került rosszfiúkat megjelöljük – ők lesznek az elsődleges célpont-

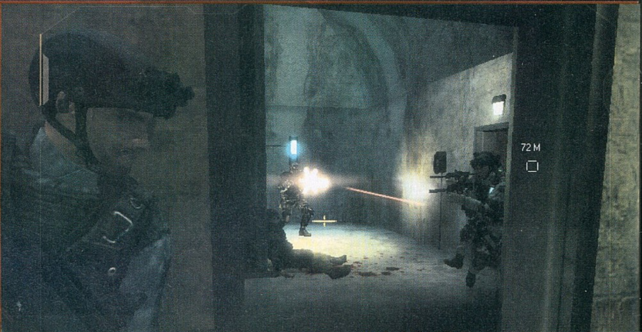
ok –, majd felsorakoztatjuk a brigádot a tetőablak kötélbakjaihoz. Logan eloson az alsó szint bejáratáig, a cover funkcióval „beépül" az ajtófélfába, majd kinyitja az ajtót, és vakítógránátot dob a terem közepére. Egyúttal utasítjuk a csapatot a „gyors kötél" akcióra, ami nagyjából úgy fest, hogy a szemüket dörzsölő kábult rosszfiúkra rászakad az üvegmennyezet, köteleken lesikló szürke árnyak tűnnek fel, és egy pillanat múlva már csak a „tiszta!" visszajelzések hullámai rezegtetik az étert a kihűlt testek felett. Az ajtón át ugyanilyen hatékonyak lehettek volna, de nyílt térben, fedezékről fedezékre küldözgetve sem lankad az éberségük. Saját fegyverünkön hangtompítóra való átállás esetén ők is átmennek csendesbe, füstben automatikusan kapcsolnak hőlátásra, sötétben pedig az éjjellátót tolják a szemük elé. Az öngyilkos szituációkra itt sincs ellenszer, de gyógyítható minden bénázásunk, ugyanis Logan felcserként is funkcionál (bizonyos időkorlát mellett egyetlen mágikus injekció tökéletesen egészségessé teszi bármelyik kifektetett emberünket). Miközben ajnározom a kommandót, nem szabad a terroristákat sem lebecsülni: fedezékbe húzódnak, füstgránátot dobnak, majd egyszer csak hőkamerás zsiványok nyomulnak feléd. Az esetek többségében a nagyobb ütközeteket egy script szabadítja el, ilyenkor tetőről-ajtókból számolatlanul özönlenek elő a rosszfiúk, megpróbálnak bekeríteni, ami kellemetlen következményekkel jár, tekintve a checkpontokra épülő mentési rendszert.

MAESTRO; MUSIC!

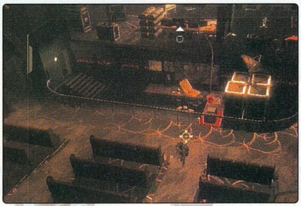
Számos olyan momentuma van a Vegasnak, amelyek jócskán rápakolnák a parázs hangulatra, ilyen például a dinamikusan változó zene, amelyben van annyi tisztelet, hogy elhallgat, ha eldördülnek a fegyverek. A különböző csúzlik realisztikusnak érződő koncertje amúgy is megérdemli a figyelmet, a csapattagok közti precíz (kizárólag harci helyzetekre épülő) kommunikációért pedig még egy jó pont jár. Az elhalálozásunk újszerű volta szintén a pozitívumok táborába tartozik: minden találattal homályosabb, elmosódottabb lesz a kép, míg a feketénél lehet újra betölteni az előző játékállást. Ha a csillivilli effektek helyett karakterünk fedezékbe történő mozgatására összpontosítunk, a folyamat megszakítható (konzolosan arcade megoldás, de a hajhagymákat kíméli). Volna még pár apróság az örömködések között, mint az „ironsight" nézetek kidolgozottsága, vagy az éjjellátó készülék valódi elektronikai eszközt sejtető képe – miközben egy régóta dédelgetett álmom kútba esett: feltettem a lézeres célmegjelölőt, és gondoltam majd akciófilmekbe illő piros sugarakkal pásztázzuk a többiekkel a terepet. Hát nem, mert a társaink nem preferálják, és a látvány sem az igazi…

A Frag Dolls lányai megmutatják, ki a legény a gáton, és jó kis reklámot csapnak a szponzoraiknak

Elsőként a világon a Frag Dolls formációnak sikerült egy professzionális versenysorozaton, kizárólag női versenyzőket tömörítve legyalázni a teljes mezőnyt, méghozzá a Vegas Xbox360-kiadásának 4vs4 csapat kategóriájában. A Cyberathlete Professional League (a világ legrangosabb cybersport ligája, amely komoly pénzdíjas versenyei mellett EB-t és VB-t is rendez) decemberi dallasi rendezvényén az Amy „Valkyrie" Brady, Emily „Seppuku" Ong, Alyson „Calyber" Craghead, és Nelly „Psyche" Morel összeállítású formáció az addig veretlen Team Compete klánt utasította maga mögé férfias küzdelemben. A Ubisoft által szponzorált formáció saját bevallása szerint napi 12 (!) órát gyakorol – tehát fiúk, fel lehet kötni a gatyát.



Leskelődni illetlen dolog, de felettébb hasznos



Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

BEST OF VEGAS

A Rainbow Six Vegas jött, látott és győzött. Egyszerűen irányítható, ugyanakkor taktikai repertoárja forradalmi összegzése az eddig videojátékokban látott alternatíváknak. Az egyszemélyes szál többszöri végigjátszása a kétféle nehézségi szint, a felszerelések, és a helyszínek kínálta stratégiai lehetőségek, no meg a kooperatív mód a játék sokáig élvezhető kombinációit tárja elénk. Ugyanakkor lehetetlen elmenni az olyan dolgok mellett, mint a Gears of Warral egybecsengő taktikai elemek, a „mágikus injekció", a fedezékbehúzódós öngyógyítás egy új éra eljövetelét jelzik: a bonyolult tervezgetés már csak egy szűk réteg igénye, és ennek megfelelően a jövőben inkább az adrenalinpumpálás lesz eme játékok célja és sajátja.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Az elmúlt évek legszimpatikusabb csapatbázisú taktikai FPS-e, mindenképp más, mint amit az R6 címkével párosítanánk. Dinamikusabb, pergőbb, és a játékélményben verhetetlen. Beszerzése erősen javasolt!

TIKA

PRO:
Vegasi látvány, cover funkció, és az irányítás.
Professzionális AI

KONTRA:
Kegyetlen gépigény.
Clancyhez mérhető forgatókönyv hiánya

9.0

ÖSSZEGZÉS:
Letisztult irányítást sikerült kombinálni színvonalas látvánnyal, ugyanakkor hardverben ennek minden nyűgjét viselhetjük.

GÉPIGÉNY:
P4 3GHz, 1 GB RAM, 128 MB Shader Model 3.0-s grafikus kártya, 7 GB HDD

G.R. ADVANCED WARFIGHTER	80/
SWAT 4	85/
RAINBOW SIX LOCKDOWN	52/

Az arisztokrácia sportja, pórias kivitelezésben

TOP SPIN 2

írta · Kredenc

fejlesztő > *Indie Built/Power & Magic* kiadó > *Aspyr Media* web > *www.topspin2.com*

A játékot 1983-ban, (!) Access Software néven alakult Indie Built építette, akik a Links golfszériát és Tex Murphy kalandjait is jegyzik. A Top Spin 2 hegesztésében még egy csapat részt vett, a Power & Magic, akik az első részt kódolták. Végül meg kell említeni az Aspyr Media nevét, akik hivatalos portolócsapat – ők írták át PC-re többek között a Bad Day LA-t, és a Stubbs the Zombie-t. Iparszerűen üzik ezt a melót, futószalagon dolgozva, erősen változó minőségű termékeket produkálva.

Miközben a sportágak legszélesebb spektruma talál utat magának PC-re és konzolokra, az egyik legnépszerűbb, a tenisz valami miatt mostohagyermeknek számít. Gyakorlatilag egyetlen cím van, amit érdemes megemlíteni, a SEGA-féle Virtua Tennis. A másik jelen cikk tárgya – lenne, azonban az összehasonlításban mindenben jobb a VT. Plusz, mint sajnos mostanában egyre gyakrabban, mindezt megfejeli a lelketlen, összecsapott portolás...

ALAKOM A SALAKON

Essünk túl azon a részen, ami rendben van a játékkal, és ez a megjelenítés. Nem mondom, hogy villogni lehetne a „következő generációs grafika" versenyen, mert azért attól távol van, de jól néz ki. A sztárok felismerhetők, a karaktermodellek jól össze vannak rakva, az animáció szinte tökéletes, folyamatos, a textúrák is dicsérhetők. Ráadásul ami ebben a sportban különösen fontos, a fizika is jó: a labda reálisan mozog, füvön lassabb, betonon keményebb (tehát a talajhoz kell igazítanod a stratégiát), ez mindenképpen plusz pont. A nézők sem 2D-s figurák, bár itt azért némi változatosságot el tudtam volna képzelni, de elmegy. A speciális hatások szintén rendben vannak, becsillanás, fény-árnyék a helyén van.

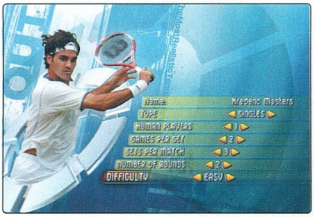
A hanghatásokkal nincs nagy gond, sajnos azonban nincs kommentár, ami azért kissé aláássa a hangulatot. Ráadásul a készítők megtalálták azt a fajta sablon soft-rockot és hip-hopot, amitől két taktus után az élettől is elmegy a kedved, ez meg folyamatosan szól – ugyanaz az egy-két szám, végtelenített szalagon. Még valamit vegyünk ide, amivel szép lassan átmegyünk sírásba: a töltési idő elkeserítő. X360-on is az, ám nálunk végképp nem értem, miért kell percenként betöltő- és mentőképernyőkkel farkasszemet néznem.

PORTO RETYÓ

Már a readme sejteti, mire számíthatunk, hiszen a támogatott gamepadokkal kezdi, majd azzal zárja, hogy ha a menüben használni akarod az egeret, a config.ini-ben az uiMouse=0 sorban javítsd át a 0-át 1-re – ám ezt a megoldást maga a játék nem támogatja! Igen: a játék billentyűegér kombóval játszhatatlan. Nem mintha akkora élvezet lenne egy teniszjátékot ezzel tolni, de láttam már ilyet, minden csak akarat kérdése... Ez már előrevetíti a tényt: minden idők egyik legrosszabb portolásával állunk szemben.

Miután sikerült beszereznem egy Logitech Dual Actiont, a helyzet javult, már normálisan lehetett mozgatni a sportolót. A kamerát nem; különösen érdekes, hogy annyira realisztikus a megvalósítás, hogy amikor térfélcsere van, embered a képernyő tetején, apró pontként látszik, így kell vitézkedned – mintha egy FPS-ben az ellenség szemszögéből néznéd a mesterlövészedet...

Négy alapütés van: a „safe shot" a tuti, soha nem megy vonalon kívülre. Ezen kívül van a pörgetés (top spin), az átemelés (lob), és a nyesés (slice), ezeket már pontosan kell helyezned. Van



Csendélet egy vesztes szett után: "Repül a nehéz ütő, ki tudja hol áll meg..."

aztán két érdekes móka. A „risk shot" segítségével fifikás ütéseket helyezhetsz el, ezekkel hamar megnyerheted a meccset – ha összejön. A hozzá tartozó gombot nyomva kell tartanod, majd a megfelelő ütés gombját lenyomni, és akkor felengedni, amikor a képernyőn megjelenő műszer mutatója a maximumon van. Erre kb. annyi az esélyed, mint egy százhússzal repesztő autó résnyire leengedett ablakán bedobni egy papírrepülőt. Időzítés kérdése. A másik ilyen az „advanced shot": gyilkos, erős ütés, ám csak akkor jutsz hozzá, ha pontokat nyersz, ekkor hízik a puffere, amiből költekezhetsz. Konklúzió: marad a normál ütés, abból is a pörgetés és nyesés, az átemelést nagyon nehéz jól kivitelezni, a biztonsági maszatolást meg nem fogja tűrni az ellenfél, és pikk-pakk elhasalsz.

VÉR, VERÍTÉK, TENISZKÖNYÖK

Karriermódban fel kell építened embered, majd edzened, és versenyeztetned, hogy feljusson a világranglista élére. A tervezőképernyő közel tökéletes, mindent be tudsz lőni, testfelépítés, arcberendezés, szeplők száma, hangok, alaptulajdonságok. A tesztverzióban a játék itt kb. 0.05 fps-re esett vissza, magyarul ha semmit nem variáltam, csak a nevet írtam be, akkor is negyedóra volt, mire végeztem a szüléssel. Ugyanez a jelenség volt megfigyelhető azon a képernyőn, amelyen vásárolni lehet sportolónknak, vagy felöltöztetni őt a szponzoroktól kapott gúnyába.

Na itt még teljesen úgy tűnik, hogy jó kis teniszjátékkal lesz dolgunk...

Ha sikerült teremtened egy komát, kapsz egy edzőt, és elindul az élet. Az alapfelállás egyszerű: lehet edzeni és meccselni. Az edzés pénzbe kerül, pénzt versenyen kereshetsz, viszont ahhoz, hogy komoly etapon indulhass, megfelelő ranglistahelyezésre van szükséged, ezt pedig vagy sok tréninggel, vagy meccsekkel tudod megszerezni... Tipikus huszonkettes csapdája; aki nem játszott az első résszel, és nem ismeri minden trükkjét a játéknak, itt fogja feladni. Sajnos az edzés, ami egyben az oktatópálya is, a megalázások és butaságok csimborasszója. Különféle feladatokat kell megoldanod az adogatógéptől kapott labdákkal – adott terület eltalálása, falrombolás, kuglizás – ám olyan kevés segítséget kapsz, hogy magadnak kell kitalálnod, mit is kell tenni, eddigre azonban már vagy lejár az idő, vagy elfogy a labda. Mindez egyébként arra megy ki, hogy RPG-szerűen fejleszd különféle képességeidet, ám mivel csak az elérhető pontok töredékét tudod összekaparni (60 pontot), előre el kell döntened, milyen területeken fogod tápolni embered. Ha elrontod, nincs visszaút, kezdheted elölről az egészet, új karakterrel.

CSAK SHARAPOVA MIATT...

Nem tudom, hogy a botrányos megoldások, melyeket említettem, a boltokba kerülő verzióban is benne lesznek-e – ha igen, ismét egy játék, aminél meg kell várni a patch-ek sorát. Azt sem tudom, hogy 2007-ben lehúzható-e egy sportjáték, amelyet csak gamepaddel lehet használni, hiszen kétségtelen, hogy ezt a perifériát ilyesmire találták ki, bár nem egy játékban megoldották már, hogy használható legyen az egér és a klaviatúra. Itt odáig mentek a portolók, hogy gyakorlatilag utóbbi megoldással játszhatatlan a termékük.

A legfontosabb rész, a karriermód olyan hiányosságokat mutat fel, amit látva idegesebb kiadótulajok szét szoktak kergetni egész stúdiókat. Hogy van-e összefüggés, nem tudom, de tény, hogy a Take2 az Indie Built stúdiót közvetlenül a konzolos verzió európai debütálása után zárta be. Rengeteget kellene melózni ezen a játékon ahhoz, hogy használhatóbb és élvezetesebb legyen. Így legfeljebb arra jó, hogy pötyögtess kicsit, ha unatkozol, ehhez viszont nem éri meg az árát. Közben a Virtua Tennis 3 első képei már megérkeztek, és ha az piacra kerül, ezt a Top Spin 2-t hamar el fogjuk felejteni.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A kulcsin jó, bár bele lehet kötni, de az animáció megmenti. Sajnos alapvető játéktervezési hibák egyetlen igazi értékét, a karriermódját lerontják, a portolásról pedig csak negatívumot lehet írni, gyakorlatilag fércmunka.

KREDENC

PRO: Nagy nevek, jó animáció, játékvezérlővel jó irányítás, karriermód

KONTRA: Játékvezérlő nélkül játszhatatlan, bosszantó töltögetések, karriermód

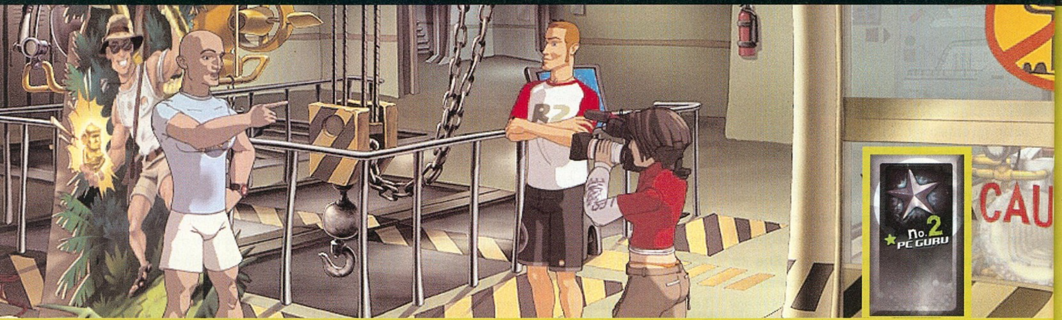
6.0

ÖSSZEGZÉS: Az átlagosnál jobb teniszszimulátor pár bosszantó hibával, melyeket az összehányt portolás felnagyít és továbbiakkal tetéz.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 4 GB HDD

TOP SPIN	78/
VIRTUA TENNIS	82/

the dream of the turtle
RUNAWAY 2



fejlesztő > Pendulo Studios kiadó > CDV Software web > www.pendulostudios.com irta · GregS

Az apró, már-már garázscsapatnak tűnő spanyol Pendulo Studios a Runaway első részével tűnt fel a nemzetközi porondon 2003-ban, addig jószerivel csak az országhatáron belül megjelenő apróbb játékokkal szórakoztatták a helyi publikumot.

A 2006-os év a kalandjáték műfajban friss, éltető hullámot hozott a kitartó rajongók számára. Megjelent a valaha készült egyik legvarázslatosabb kaland, a Longest Journey folytatása, de a klasszikus point'n click stílus szerelmesei sem panaszkodhattak (no persze csak az új évezred többi esztendejéhez viszonyítva), az új Sam and Max rész, valamint a semmiből előtörő Secret Files of Tunguska is a klasszikus időket idéző, tartalmas kikapcsolódással szolgált számukra. Ráadásként az év legvégén megérkezett 2001 meglepetés-sikerének folytatása, a Runaway 2, ami jelentősen feljavított minőségben viszi tovább e havi teljes játékunk történetét. A Dream of the Turtle folytatása történetben, fejtörőkben, és nem nehézségben is méltó folytatása az öt évvel ezelőtti spanyol bestsellernek.

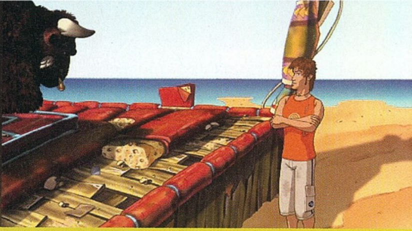
VISSZA A GYÖKEREKHEZ

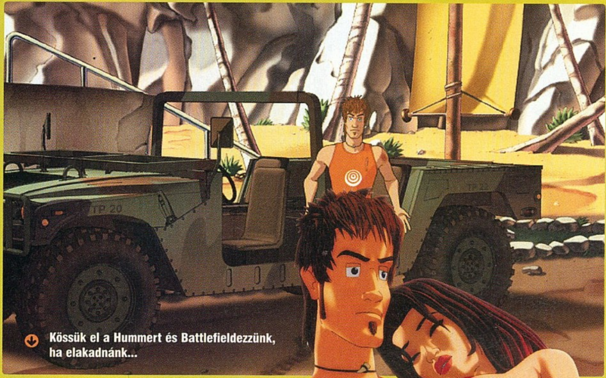
A Runaway 2 teljes mértékben a '90-es években fénykorát élt, klasszikus kalandjáték-stílushoz tér vissza. Semmi 3D, bonyolult irányítás, csak gyönyörű, rajzfilmszerű, kézzel rajzolt grafika, és mindösszesen két egérgombot igénylő, egyszerű irányítás. Nem kívánja akcióelemekkel, lopakodós részekkel megreformálni a stílust erőltetett módon, mint a Dreamfall vagy a legutóbbi Broken Sword: akár öt, kis túlzással tíz évvel ezelőtt is megjelenhetett volna, akkor sem tűnt volna ki az akkori felhozatalból játékmechanizmusával. Ha akció- vagy stratégiai játék próbálkozna ilyen „vissza a gyökerekhez" hozzáállással, valószínűleg a kutya se játszana vele, de a point'n click stílusnak és rajzolt grafikának ma is hatalmas rajongótábora van: mi sem bizonyítja ezt, hogy a Runaway első részéből is hatszázezer példány fölött adtak el. A spanyol fejlesztőstúdió nem erőltette a változtatást, és nem átallott 2006-ban is vérbeli, klasszikus kalandjátékkal előállni, minden csicsa nélkül. Játékmechanizmusban tökéletesen megegyezik az első rés-

Másfeledik rész

A Runaway első részének főleg szülőhazájában, Spanyolországban, illetve Németországban alakult ki széles rajongótábora. Utóbbiban ez egészen odáig fajult, hogy a fanatikusok nekiálltak saját erőből egy nem hivatalos folytatást készíteni Runaway 1.5 címmel. Sajnos a projekt úgy tűnik, elhalt: az ígéretes képek után, 2004 közepe óta semmi hír nincs róla, így ma már csak sajnálkozással nézegethetjük a www.runaway15.de oldal szerény tartalmát.

Trópusok, napfény, tengerpart, koktélok a medenceparton, te még ott kuksolsz a sötétben!?





Kössük el a Hummert és Battlefieldezzünk, ha elakadnánk...

szel – az egyedüli frusztráló dolog, hogy az ígéretekkel ellentétben a stílust jellemző „pixelvadászat” itt is megmaradt, sőt ezúttal még jobban kell gúvasztanunk a szemünket és észrevenni apró használható tárgyakat, ha saját kútfőből szeretnénk végigjátszani a játékot.

A Runaway 2 jelentősen nehezebb az első résznél, és hatványozottan több kihívást jelent, mint mondjuk a Dreamfall. Sok nagyon jó, közepesen nehéz feladványt, fejtörőt tartalmaz, de sajnálatos módon jó pár, a Discworldöket idézően elvont megoldásra is rá kell jönnünk. Néhány trükköt, kombinációt a legmegátalkodottabb rajongók is csak komoly nehézségek árán fognak megfejteni, így alkalmanként kénytelenek leszünk bevetni a roppant tudományos „mindent mindennel összekombinálok, aztán majdcsak kisül valami” metódust. Ez addig nem is jelent gondot, míg csak a hátizsákunkban lévő tucatnyi tárggyal kell bűvészkednünk, de amikor ezeket az igen szép számú tereptárgy valamelyikével kell kombinálnunk – gyakran bármiféle utalás nélkül –, olyankor erősen igénybe lesz véve a kalandjátékosok birkatürelme. A legtöbb dologra rá lehet jönni, ha figyelünk minden elejtett megjegyzésre, de minden fejezetben akad egy-egy hihetetlenül gonosz, józan ésszel már-már kikövetkezhetetlen feladvány, ahol nem elég, hogy a leglehetetlenebb tárggyal, hanem egy távolabbi helyszínnel vagy szobával (!) kell kombinálnunk valamit.

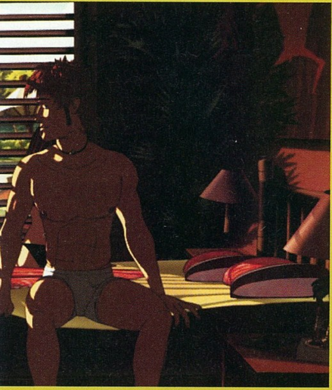
Az ilyen gonoszságok mellett megmaradt az előző részben sokak által átkozott pixelvadászat is: jó pár helyszínen igen apró, megbújó tárgyakról kell kiszúrnunk, hogy fölöttük bizony a kurzorunk

A DVD-n!

Ne feledjétek, a játék első része teljesen magyar nyelven e havi teljes játékunk! (Elakadók pedig a 78. oldalon teljes végigjátszást találnak a másodikhoz.)

Brian

Főhősünk nemrég végzett az egyetemen, de máris életre szóló kalandokba keveredett. Az első Runawayben megmenti apjának gyilkosaitól a gyönyörű Ginát, a második részben pedig ismét a halál torkából kell visszahoznia az örök féltékeny lánykát.



Egy hajó gépházában a lépcső a legideálisabb hely arra, hogy befűzzük a csajt, nemde?

Fotórealisztikus grafika készül a bennszülött művész jóvoltából, jutányos áron

megváltozik, tehát felvehetők, manipulálhatók. Mivel a hat fejezet mindegyikében elég terjedelmes területen mozoghatunk, néha mindent roppant aprólékosan végig kell újra néznünk, hogy éppen milyen apró tárgyat nem sikerült első alkalommal kipécéznünk. Legyünk bármilyen alaposak, egy-egy apróságot valószínűleg ott fogunk hagyni, ami után a Nagy Elakadáshoz érve kezdődhet a szitkozódás és a pixelvadászat. Célszerű lett volna ennek elkerülése érdekében a Tunguska ötletes módszerét alkalmazni, ami gombnyomásra felfedi az adott területen az összes manipulálható objektumot.

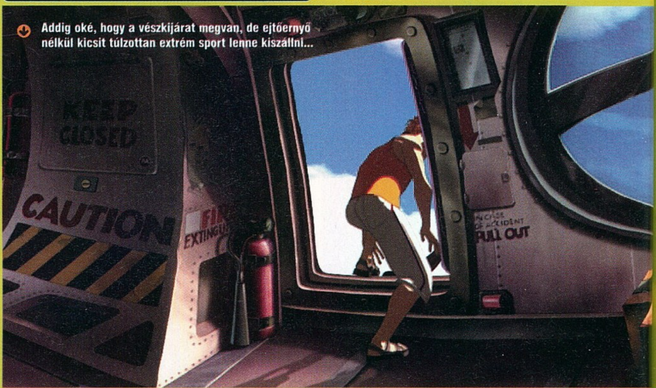
Az első rész legjobban átkozott tulajdonsága volt, hogy bizonyos helyeken csak egyes események után találhattunk meg tárgyakat: ez továbbra is így van, de ezúttal minden esetben egyértelmű utalást kapunk főhősünktől, hogy az adott helyre később érdemes lesz még visszanéznünk. Egy halom szemétben például valamilyen új felfedezést téve egy másik helyszínen, visszatérve, második átkutatásra új tárgyakat is magunkhoz vehetünk: erre nagyon figyeljünk! Ugyanígy minden történés, esemény újabb beszélgetési témákat hozhat fel egyes karaktereknél, így őket is érdemes időről-időre újra végigkérdezgetnünk.

MOSOLYFAKASZTÓ KALANDOK

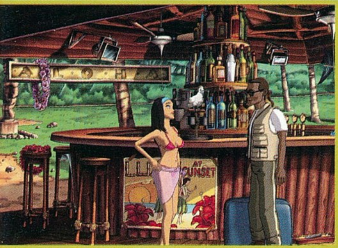
Nem csak a point'n click stílus és a grafika, de a nehézségi szint is a kilencvenes évek közepét idézi – no de mi a helyzet a játékmenettel, hangulattal? Nos, a végeláthatatlan hosszúságú párbeszédek, szövegek érezhetően továbbfejlődtek az előző rész óta. Általában sokkal kreatívabbak az első epizód gyakran egyhangú, semmitmondó szövegeinél, és ami a legfontosabb, jóval poénosabbak is. Bár hasfalszaggató, Monkey Islandeket idéző beszólásokkal, jelenetekkel csak elvétve fogunk találkozni, megszámlálhatatlan mosolycsalogató pillanat fog gondoskodni arról, hogy végig jókedvünk legyen a végigjátszás során (leszámítva persze a szitkozódásba torkolló komoly elakadásokat). A szereplőkkel történő beszélgetések során készüljünk fel majd minden esetben jó húsz-huszonöt (!) percnyi dialógusra, ami azért már kicsit túlzás a készítők részéről. A kevesebb ebben az esetben több lett volna, még jó angoltudással felvértezve is kicsit fárasztóak, főleg, hogy sosem tudhatjuk, melyik elejtett félmondatot kell majd később esetleg hasznosítanunk – a fene se szeretné például megjegyezni a pultos lány tizenöt volt expasijának a neveit és összepárosítani, kivel mikor és hol kavart. Bár mindegyik diskurzus megismétlésére lehetőségünk van, nem kapunk semmiféle írásos, naplószerű összefoglalót a fontosabb hasz-

Joshua

Az első rész félnótás feltalálója, ezermestere, aki mindig bajba sodorja magát, és mindig nekünk kell megmentenünk. Az első epizódban elvileg az idegenekhez teleportált a Trentor bolygóra; nem gondoltuk, hogy még viszontlátjuk, pláne ilyen maskarában...



Addig oké, hogy a vészkijárat megvan, de ejtőernyő nélkül kicsit túlzottan extrém sport lenne kiszállni...



nosítandó információkról, ami gyakran jól jönne az angolt gyengébb szinten beszélő játékosok számára.

A beszélgetések közt egyébként szép számmal találunk utalásokat nem csak az előző rész eseményeire, de a filmtörténet klasszikusaira is: a spanyol fiúk láthatóan tisztelettel adóznak a Ponyvaregény, a Csillagok háborúja, a Karib-tenger kalózai és a Brian élete előtt, ezek rajongóinak pedig nagyon jó érzés megtalálni egy-egy finom utalást kedvenceikre. Az első rész legemlékezetesebb karakterei is visszatérnek: az idegenekkel kommunikáló, félnótás zseni Joshua, a kedves hackerlány, Sushi, a „zöld élvezeteket" sem megvető Rutgar, és az ezermester Saturn is. Az új karakterek kidolgozottak és elég kreatívnak mondhatók a helyenként unalmasabb szövegeik ellenére is, a kalózhajó börtönőre és az erdő réme pedig örökre emlékezetünkbe vésődő, poénhegyeket gyártó figurák.

A történet közvetlenül az előző rész után folytatódik: Brian és Gina egy bőröndnyi pénzzel felszerelkezve jól megérdemelt pihenésüket töltik Hawaii-on, ám repülőgépes körutazásuk kissé szerencsétlen módon sül el, így kénytelenek kényszerleszállást végrehajtani egy ismeretlen sziget dzsungelében – ami előtt Brian kitaszajtja a gép egyetlen ejtőernyőjével újdonsült barátnőjét, aki szőrén-szálán eltűnik a hadsereg által megszállt szigeten. A sorra feltűnő új szereplők és részfeladatok ellenére a történetből nem sokat tudunk meg a negyedik fejezet végéig, ahol hirtelen átlátható egésszé állnak össze történetünk korábbi részdarabkái – és ami után már tulajdonképpen nem sok újdonságot kapunk a fősztorihoz a lezáró animációt leszámítva. A játék és maga a történet stílusa egyébként misztikus hangvételű Broken Sword-beütést kapott, az utolsó epizód pedig egy az egyben elmenne akármelyik Monkey Island rész egy fejezetének.

Az elég kifinomult angolt használó szövegnek és a nehéz feladványoknak köszönhetően ehhez a játékhoz csaknem elengedhetetlen, hogy ott lapuljon a fiókunkban a – lehetőleg nem a kínai piacon vásárolt – felsőfokú nyelvvizsga: a gyakori hadarásban a feliratozás ellenére sem fogjuk kihámozni az ütős poénokat és fontos információ-részleteket. Az első két fejezet az igen hangulatos trópusi sziget külső helyszínein játszódik, ötletes, logikus feladványokkal. A harmadik epizód kissé unalmasabb, a negyedik a téli helyszínével és egyedi karaktereivel talán a legélvezetesebb mind közül, az ötödikben a hajón néha a falat fogjuk kaparni a végeláthatatlan, erős akcentussal előadott szövegek és idióta megoldások felett, míg a hatodik rész méltó, lezárása a játéknak.

A grafika és a zene minősége szinte teljesen megegyezik az előző részével: a rajzolt helyszínek és karakterek inkább illenének rajzfilmbe, mint videojátékba, de természetesen roppant mód hangulatosak – kidolgozottságban viszont nem sok különbséget láthatunk akár a kilenc évvel ezelőtti Monkey Island 3-hoz képest sem. A szinkronszínészekkel továbbra sem voltam igazán kibékülve: gyakran darálva, érzelemmentesen adják elő nem rövid mondókáikat.

A TEKNŐC ÁLMA

Összességében a Runaway 2 része minden tekintetben felér, sőt felülkerekedik az első részen. A feladatok többsége ötletes és megfelelő nehézségű, bár ezt a pozitívumot erősen lerontja a néhány, ép ésszel már-már megfejthetetlen rész. A történet még mindig néhány mondatban elmesélhető, de a dialógusok minősége, humora jelentősen javult, így ez megbocsátható. Bátran ajánljuk mindenkinek, aki végigvitte az e havi teljes játékunkként szereplő első részt, bár ezúttal jóval nagyobb adag türelmet és angoltudást tessék bekészíteni hozzá!

Lokelani

A turistaparadicsom egzotikus szépségű felszolgálója. Korábban Hollywoodban dolgozott, most egy kegyetlen főnök béklyója alatt nyög, és gyakran váltogatja barátait: több exét ismerhetjük meg, mint ahány karakterrel összesen találkozunk játék két részében...

A legnagyobb elakadások

A Runaway 2 eléggé megfeküdheti az elkényelmesedett kalandjátékosok gyomrát, így most gyors elsősegélyként összegyűjtöttük az elakadásra legalkalmasabb, komoly fejtörést, illetve szemgörcsöt okozó részeket.

Első fejezet: A pilótafülkében alaposan nézzünk körül, és ne felejtsük, hogy egyes események után korábban haszontalan kupacokban is találhatunk immár felvehető tárgyakat.

Második fejezet: A szivarfogót, tartót a dzsip melletti fával használhatjuk, a kábelt a bedeszkázott pinceajtón.

Harmadik fejezet: A bűzlő stenchazolt a sírból kivezető terem középső ajtaján használhatjuk.

Negyedik fejezet: Nagyon alaposan nézzünk szét minden helyszínen tárgyakért, a láncfűrészt pedig a szarvasnak tartogassuk.

Ötödik fejezet: Pár dolgot többször is fel tudunk használni, gyakran beszéljünk az eseményekről az NPC-kel, a bort pedig a lobbyból nyíló pihenőszobákon „használjuk".

Hatodik fejezet: Az erkélyen van egy „levágható" fadarab és egy lógó vödör is.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ismét egy klasszikus időket idéző kalandjáték: furmányos feladványok, jó karakterek, vicces beszélgetések.

GREG5

PRO: Napokig tartó, kihívásokkal teli, élvezetes játékmenet.

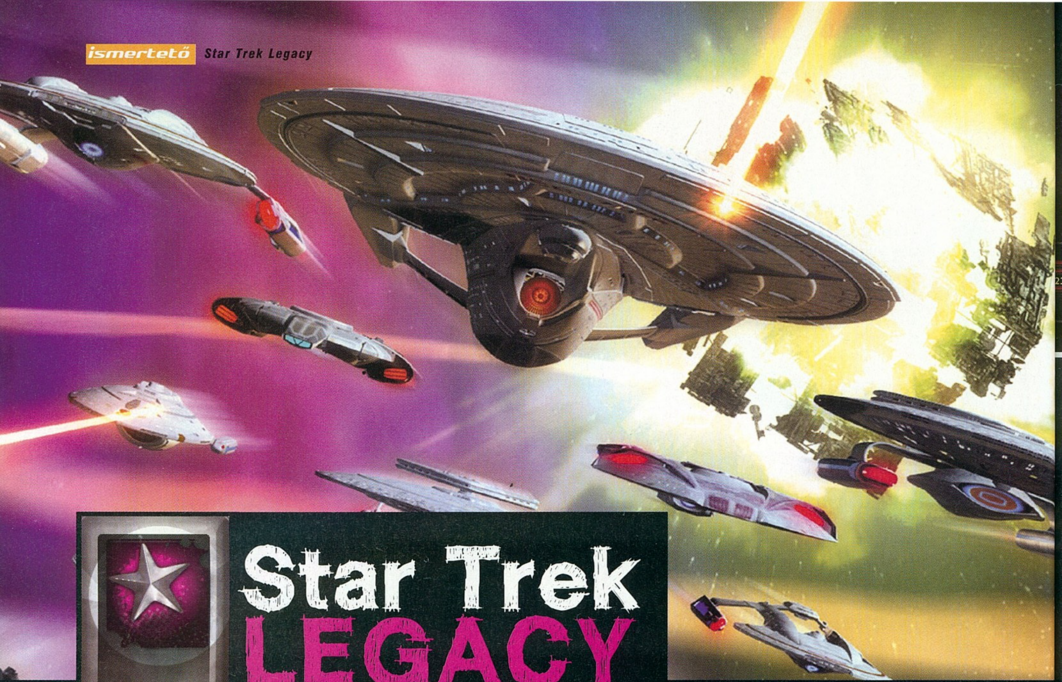
KONTRA: Túl sok piexelvadászat, elakadás lehetőség, csak profi angolosoknak ajánlható.

8.6

ÖSSZEGZÉS: Harsány humorú, látványos és élvezetes kaland, kis időre újra a '90-es évek kalandjáték-aranykorában érezhetjük magunkat vele.

GÉPIGÉNY: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

RUNAWAY 1	85/
DREAMFALL	90/
MONKEY ISLAND 3	96/



Star Trek LEGACY

fejlesztő > Mad Doc kiadó > Bethesda web > startrek.bethsoft.com írta · Hancu

A bostoni Mad Doc fejlesztőcsapat '99 óta van a szakmában, s azóta repülőszimulátortól stratégián át akció-RPG-ig mindenféle játékot kiadtak már a kezeik közül. Legnagyobb sikerükként az Empire Earth 2-t tartják számon, de a Star Trek témába is belekóstoltak már a 2001-es Armada 2-vel.

Star Trek játékot kiadni a hírneves sci-fi világ születésének negyvenedik évfordulójára – nos, ez aránylag jó ötletnek tűnik, mi több, tuti kasszasikernek. Olyannyira, hogy az emberben óhatatlanul is felébred a gyanú: nem lehet, hogy a készítők esetleg megelégednek a Star Trek névből fakadó biztos eladásokkal, és nem nagyon törekednek arra, hogy jó is legyen a játék…? Az előzmények mindenesetre nem erre utaltak: a fejlesztők megszerezték mind az öt Star Trek sorozat főszereplőjét szinkronhangnak, plusz sztoriírónak D.C. Fontanát, aki összesen 18 Star Trek epizód forgatókönyvét írta. Nos, az ő munkájukban nem is kellett csalódnunk, a játékot azonban ez sem menti meg…

TREK

2008-ban várható a moziban a Star Trek feltámadás. A XI címen futó filmet JJ Abrams, a Lost atyja rendezi, és a pletykák szerint Matt Damon és Ben Affleck is játszik benne...

AZ ŰR. A LEGVÉGSŐ HATÁR.

A cím ugye Legacy, azaz örökség – ennek megfelelően olyan történetet sikerült kanyarítani a játék mögé, ami átível az összes sorozaton, így mind az öt híres kapitány szerepében lenyomhatunk pár pályát. Egy vulkáni tudós körül bonyolódnak az események, aki rájött, hogyan tudna Borg királynővé válni; ezt kell nekünk megakadályozni egy több évtizeden át húzódó grandiózus küldetésben.

A Legacy leginkább egy Homeworld- vagy Nexus-féle 3D-s űrcsatákra építő taktikai játék akar lenni, néha űrszimulátor, néha egyszerű űrhajós akciójáték felé hajló részekkel. Általában az Enterprise-t irányítjuk (hogy melyik verziót, az attól függ, hogy a történetben éppen melyik kapitánnyal vagyunk), és ha jók vagyunk (vagyis szorgalmasan megcsináljuk a mellékküldetéseket) még maximum három kísérőhajót vásárolhatunk magunknak a küldetések között. Persze ezt az előtt kell megtennünk, hogy tudnánk, mi is vár ránk a következő pályán – vagyis a hatékonyság itt automatikus állás-visszatöltést kíván.

A taktikai lehetőségeink korrekten kidolgozottak: a fézerek az energiapajzsok ellen jók és rövid hatótávolságúak, a fotontorpedókat messzebbről jó elengedni, és a hajótestet rombolják; minél gyorsabban haladunk, annál nehezebben manőverezünk; plusz az energiánkat szabadon oszthatjuk be a pajzsok, a hajtómű és a fegyverrendszerek között. Ellenfeleink a szokásos módon Romulánok, Klingonok, és a Borg – a küldetések viszont a játék nagy részében borzasztóan monoton „menj oda, lődd szét" sablonok, ami nemcsak unalmas, de a Star Trek szellemiségétől is igen távol áll. Ha kibírjuk elalvás nélkül, hogy elérjünk Picard kapitány küldetéseihez, némileg javul a helyzet: felderítés, védelem, konvoj-kísérgetés, diplomácia színesíti a palettát. Itt már nem az unalom a fő ellenfél, hanem a küldetések hossza (nem ritkán háromnegyed órát is igénybe vesz egy misszió – ennek tükrében különösen fájó a pálya közbeni mentés lehetőségének hiánya), és néha eszeveszett nehézségi foka.

„SCOTTIE, SUGÁROZZ FEL!"

Eddig jól hangzik? Akkor jöhet a feketeleves. Először is a játékot hetekkel-hónapokkal azelőtt dobták piacra, hogy valójában elkészült volna (szó szerint: szorgos modderek tucatszám bányászták ki a forráskódból, olyan kommenteket hogy „ezt még írjuk át a gold master előtt"). A megjelenés napi patch nélkül gyakorlatilag

Az Orion... pardon, Enterprise űrhajó fantasztikus kalandjai folytatódnak!

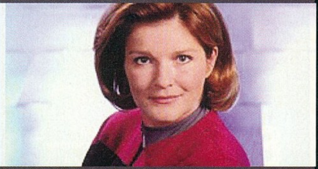
Kapitányok

James T. Kirk – William Shatner '66 és '69 között, a klasszikus tévésorozat 80 epizódjában játszotta az Enterprise kapitányát. Kétszer is meghalt, de a tévében a rajongók nyomására egy időutazós trükkel feltámasztották, a Generations mozifilmnek pedig a negatív fogadtatás hatására átírták a forgatókönyvét a tesztvetítés után.

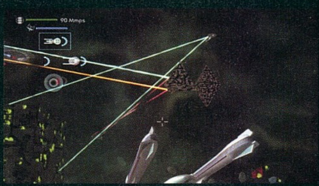
Jean-Luc Picard – A '87-ben, Next Generation alcímmel feltámasztott Star Trek sorozatban hét éven és 178 epizódon keresztül Patrick Stewart alakította az új, D típusjelű Enterprise első emberét (brit színész, francia szereplőt, amerikai sorozatban).

Lafayette Sisko – A Deep Space Nine sorozat '93 és '99 között, 176 epizódban mesélte el a világ végi űrállomás történetét, a kapitány szerepében Avery Booksszal (TJ Hooker és X professzor után egy aránylag ismeretlen arc a főszerepben).

Kathryn Janeway – A tabudöngetés jegyében a fekete kapitányt egy nő követte a Voyager sorozat '95 és 2001 közötti 172 epizódjában, Kate Mulgrew alakításában. Az USS Voyager kapitányaként a Star Trek történelem első igazán fontos női karaktere.



Jonathan Archer – A 2001-ben indult és 98 epizódot megért, a klasszikus sorozat előzményeit elmesélő Enterprise sorozatban Scott Bakula (rutinos tévésorozat-sztár: a nagysikerű Quantum Leap – az Időutazó főszereplője) játszotta a kapitányt. A sorozatot a negyedik évad gyenge nézettsége miatt 2005-ben leállították.



játszhatatlan az egész, de utána sem egy leányálom: véletlenszerű fagyások, totál következetlenül viselkedő AI, és meg-megbokrosodó irányítás borzolja a játékos idegeit. A hajóink javítása hol automatikus, hol nem, a hajóink el-elfelejtik a kiadott parancsainkat, önkényesen célpontot váltanak, a sérülések vizuális megjelenítése és a valódi sérülés mértéke pedig általában köszönő-viszonyban sincs egymással.

Az irányítás kontrollerre tervezett (pedig egy ilyen stílusú játékot tényleg sokkal egyszerűbb lenne egérrel-billentyűzettel...), de annyira, hogy a tutorial is az Xbox360 analóg karjaira és gombjaira hivatkozik, ami az igénytelenség teteje. A manőverezés és célpontkiválasztás így enyhén szólva is körülményes – olyan küldetésben, ahol 40 Romulán hajóból kell kiszúrnunk hármat és megbénítanunk a hajtóműveiket, egyenesen kínszenvedés. A térkép használhatatlan, így – főleg ha több hajó között ugrálunk ide-oda – pillanatok alatt elveszítjük a tájékozódási érzékünket egy mozgalmasabb csatában. Végül a hab a tortán: az objektumok közti ütközések szimulációjára valószínűleg már nem jutott idő, ha nekimegyünk egy aszteroidának, vagy egy bolygónak (!), egyszerűen lepattanunk róla. Nevetséges? Szánalmas? Leginkább mind a kettő...

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

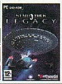
Grafikailag a játék aránylag egyben van: kidolgozott, autentikus hajómodellek, ipari mennyiségben adagolt, látványos effektek. A hátterek talán egy kicsit ízléstelenül színesek (könyörgöm, az űr legalább néha egy kicsit legyen már sötét és üres!), és úgy általában az összkép szerintem elmarad a másfél éves Nexus mögött, de azért nem rossz. A háttérzenék jók, a szinkronhangok ennél eredetibbek aligha lehetnének (bár a 76 éves William Shatner elég kevés sikerrel emulálja a saját, 40 évvel fiatalabb hangját).

A multiplayer sajnos nem sokat ér: online gyakorlatilag senki nem játszik, és nem is fog, míg a sűrű fagyások és szerver-szétszakadások nem szűnnek meg. A skirmish nem lenne rossz, de érthetetlen módon nem választhatjuk meg milyen hajók küzdjenek meg egymással; az AI az általunk meghatározott pontszámból maga építi fel a flottáját. (Rajongói fórumokon már terjednek a trükkök, hogyan lehet összehozni egy Enterprise E-Entirprise D meccset, vagy a második mozifilm Enterprise-Reliant párbajait.)

TREKDOWN

Jó alapra építkezik a Legacy, de aztán buta hibák és igénytelen megoldások tömkelegével veszi el a kedvét még a legvadabb Star Trek-fanatikusoknak is. Kár érte.

pc guru



GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Többet érdemelt volna ez a játék: például azt, hogy a kiadó megkeresse a Nexus fejlesztőcsapatát („véletlenül" óriási rajongók mind egy szálig), és az ő kezükbe adja a címet. Mindenki jobban járt volna.

HANCU

PRO: Remek sztori, ami átível a teljes Star Trek történelmen, és jól hozza a tévésorozat hangulatát

HÁTRA: Hajmeresztő bugok, rémes kezelés, idegesítő küldetések

6.1

ÖSSZEGZÉS: Szomorú, kihagyott helyzet. Pedig mennyire kellene már egy jó kis űrhajós akció-RTS...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

NEXUS	85/
HOMEWORLD 2	90/
STAR TREK ARMADA 2	75/

Újabb menet a hullámvasúton, kisautókkal

írta · Flatline

TRACKMANIA United

fejlesztő > Nadeo kiadó > Deep Silver web > www.trackmaniaunited.com

A francia Nadeo csapata 2001 óta dolgozik: azóta két sorozatot, a hazánkban szinte teljesen ismeretlen Virtual Skipper vitorlázós játékot, a Trackmaniát fejlesztgetik, mind a kettő négy résznél tart ma.

A Trackmania már jó pár évvel ezelőtt belopta magát az autós játékok szerelmeseinek szívébe. Egyszerűen kezelhető a sorozat minden darabja, továbbá szinte egyedül van a piacon, mint arcade autóverseny. A Nations volt a legutolsó változat, ami már kezdte pedzegetni az online jelenlétet is, most pedig azonban eljutott addig a játék, hogy minden téren a legprofibbat tudja nyújtani.

FELFELÉ HUROK

Más autószimulátorok, vagy inkább úgy fogalmazok, hogy más autós játékok abba az irányba haladnak, hogy egyre mélyebb betekintést és változtatási lehetőségeket adnak a játékosoknak, melyek igazából alig befolyásolják az autók viselkedését. A Need for Speed a legjobb példa erre – bevallom őszintén, szerintem a Trackmania megközelítése a jobb hosszútávon. A játékon van a hangsúly, nem pedig a „pimpelésen" és tuningon. Ha valaki a Trackmaniában elkezd egy pályát – melyek ugyanannyira őrültek, mint a korábbi verziókban – és eljut odáig, hogy megüti a beépített szintidőt is, az állítom, többet és jobban szórakozott, mint bárki, aki a mai felhozatalban szereplő egyéb autós játékokat preferálja. Az editor teljesen ugyanaz, mint a korábbi változatokban, azaz még mindig nem lehet a kanyarokat tetszés szerinti dőlésszögűre alakítani, még mindig viszonylag kevés pályaelem és puritán megközelítés jellemzi. Eddig minden egyes Trackmania mutatott grafikus motorbeli fejlődést, de ezúttal sajnos nincs így, ennek ellenére működik a mix.

Ha eddig nem vettétek volna észre, most mindenképpen ki fog ugrani a szóköz billentyűtök a helyéről, azaz a Restart Race menüpont sokszor lesz segítségetekre némi szitkozódás mellett. Olyan hihetetlen rövidek a pályák, és olyan egyszerűnek tűnnek, hogy az első 15 alkalommal csak azért kezditek majd újra, mert nem tudjátok elhinni, hogy valóban képtelenek vagytok befejezni egy egyszerű ugratóval végződő kanyart.

ROBBANT AZ ONLINE!

Az online tartalom fizetőeszköze a Trackmania Copper, amit korábbról már ismerhettek. Ha eleget játszottatok, adott mennyiségű pont beváltása után már a hivatalos idők ellen is versenyezhettek. Copperen vásárolhattok új pályákat, festéseket az autókra, vagy új autómodelleket, ami nagyszerű, de számomra nem volt teljesen nyilvánvaló, hogy ha készítek egy pályát, és azt megveszi valaki, az az összeg hozzám folyik-e be. Ha igen, ez ismét nagyszerű lépés a rajongótábor ösztönzésére és életben tartására.

Aki rajong a Trackmania sorozatért, esetleg még sohasem játszott vele, feltétlen szerezze be. Az arcade szellemű játékosoknak biztos nagyon fog tetszeni, a Ghost Mode pedig lehetőséget nyújt arra, hogy ne lökhessenek ki az utolsó pillanatban a tökéletes köridők futása közben...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Egyszerűen kezelhető, vérbeli arcade autóverseny: élvezetes, szórakoztató, minden felesleges sallang nélkül.

FLATLINE

PRO: Élvezetes, szórakoztató arcade játékmenet, korrekt online rész

KONTRA: Éppen az egyszerüsége miatt hamar ráunhat az ember

8.1

ÖSSZEGZÉS: A szokásos vidám Trackmania-játékélmény; ezúttal már online is!

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

TRACKMANIA	73/
TRACKMANIA SUNRISE	82/
CRASHDAY	78/

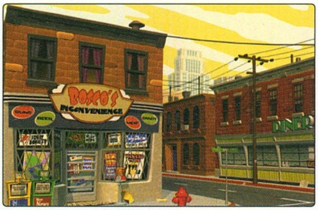
írta · Stöki

SAM & MAX EPISODE 2: Situation: Comedy

fejlesztő > Telltale Games kiadó > Game Tap web > www.telltalegames.com

A kaliforniai Telltale Gamest a LucasArts egykori kalandjáték-részlegének veteránjai alapították 2004-ben. A csapat a Bone képregényeken alapuló kalandjátékokkal tengette a napjait egy ideig, majd megszerezték egykori nagy sikerük, a Sam and Max folytatásának jogait - a többi, ahogy mondani szokás, már történelem.

Alig két hónapja, hogy dicshimnuszt zengtem a Sam & Max széria feltámadásáról, máris itt a folytatás. Ez úgy lehetséges, hogy a Telltale Games fejlesztésében készült játék nem megszokott üzleti modellt követ: gyakorlatilag játéksorozatról van szó. Az egyes epizódokat 9 dollárért lehet letölteni, a teljes, hatrészes „évadot" pedig májusban egyben is meg lehet majd venni 35-ért – addig mostantól kezdve havonta érkeznek az új epizódok. A tavaly év végén megjelent pilot, a Culture Shock remek indítás volt, a folytatás pedig csak picit marad el tőle.



HIPNOTIKUS CSELEKMÉNY

A furcsa modorú detektívkutya, Sam és erőszakos nyúltársa, Max idióta kalandjainak hátterére a novemberi számban már bővebben kitértünk. Most legyen elég annyi, hogy adott két rajzolt állat (állat a szó minden értelmében), akik minden idők egyik legjobb kalandjátékában oldottak meg egy vicces és bizarr bűnügyet, és 13 év után tavaly egy újabb megbízással visszatértek. Akkor úgy fejeztem be a kritikát, hogy a Culture Shock méltó az 1993-as elődhöz, de hiányoltam belőle a sorozatok egyik legfontosabb elemét, a több részen átívelő cselekményt (vagy ahogy a sorozatjunkiek emlegetik bicskanyitogató fölényességgel: a metaplotot). Örömmel jelenthetem, hogy a második rész, a Situation: Comedy történetében már látom a globális összeesküvés jeleit. Az első epizódban hőseinknek egy hipnotizált gyerekbandával kellett leszámolnia, a folytatásban pedig egy nézőket túszul ejtő műsorvezetőnővel, Myrával, aki nem teljesen ura az elméjének. Úgy tűnik tehát, hogy az eddig még bujkáló főgonosz egy hipnotizőr, aki módszeresen mossa a város jeles polgárainak agyait (bár egyik-másikról nehéz elképzelni, hogy van ilyen szerve).

TÉTOVA TÉVÉ CLUB

A sztori nagy része a Myrának munkát adó tévéstúdióban játszódik, ahol a két nyomozónak mindenféle vicces produkcióba (vetélkedőbe, főzőműsorba, szappanoperába, Megasztárutánérzésbe) kell beszállnia, hogy bejuthassanak Myra showjába. A sztori jó, a karakterek jól kihasználják a tévés környezetben rejlő poénokat, a zenék, a hangok és a grafika pedig hozzák azt a remek szintet, amit az első rész... csak éppen az epizód rövid. Legalábbis rövidebb, mint az első rész, és több helyszín, karakter, sőt szöveg ismerős már az első részből. Emiatt a 9 dolláros árhoz képest is kicsit kevésnek éreztem, amit a Situation: Comedy nyújtott (és még mindig fájlalom, hogy Maxet nem lehet irányítani). Jó kalandjátékos érzékkel egy-másfél óra alatt végig lehet játszani, mert kevés az új helyszín, a fejtörők pedig logikusak és nem nehezek (ami ugye önmagában nem baj). Picit többet vártam volna két mozijegy áráért, mondjuk 3 órányi szórakozást (bár 9 dollárért Amerikában csak egy mozijegyet kap az ember). Ezzel együtt a Situation: Comedy kellemes epizód, viszont az ár/érték arányt tekintve jobban jár, aki megvárja a teljes évadot.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Vicces, akár az előző rész – kár, hogy még annál is rövidebb. Ahogy egy jó tévésorozatot, ezt is egyben jobb "ledarálni", na de kinek van türelme hónapokat várni egy ilyen jó kis kalandjátékkal?!

STÖKI

PRO: Nagyszerű humor, szép grafika, megjelent a fő sztoriszál

KONTRA: Még epizódhoz képest is túl rövid, - Maxet nem irányíthatjuk

8.2

ÖSSZEGZÉS: A színvonallal nincs gond, viszont egy epizódnak is hosszabbnak kellene lennie.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

SAM AND MAX EP 1	89/
STUPID INVADERS	80/
RUNAWAY 2	86/

pcguru
előfizetési
akció
Néhány teljes
játék 2007-ben:
call of duty
vampire bloodlines
GUN
wolfenstein
doom3
PC CD-ROM
CALL OF DUTY
VAMPIRE
THE MASQUERADE
BLOODLINES
PC DVD
GUN
18+
PC CD-ROM
DOOM 3
PC CD-ROM
RETURN TO CASTLE
Wolfenstein

Nem szeretsz előre fizetni,

de szeretnél előfizetni?

Éves előfizetés 3990 Ft-os EA játékkal,

már 8875 Ft befizetésével

Kezdő részlet 8875 Ft
II. részlet (4.lapszám előtt) 3905 Ft
III. részlet (8.lapszám előtt) 3195 Ft
IV. részlet (11.lapszám előtt) 1775 Ft

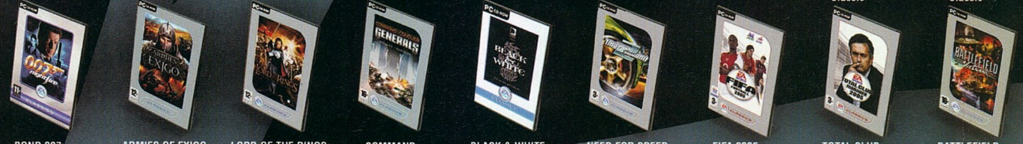
Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
   Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2005 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket a kezdő részlettel.
4) Várd a postást, és ne felejtsd el a további részletekről küldött csekkek befizetését, hogy egész évben várhasd a postást.

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

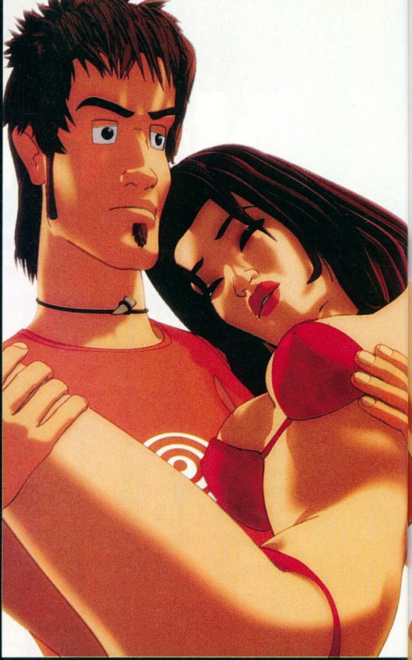
választható EA játékaink:

BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic | FREEDOM FIGHTERS Classic | SIM CITY 4 DELUXE Classic | THE SIMS DELUXE Classic | TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic | NHL 2005 Classic | NBA LIVE 2005 Classic | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic | HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic



BOND 007: NIGHTFIRE Classic | ARMIES OF EXIGO Classic | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic | COMMAND CONQUER GENERALS Classic | BLACK & WHITE Classic | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic | FIFA 2005 Classic | TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic | BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

pcg0702_r1



the dream of the turtle RUNAWAY 2 végigjátszás

irta · GregS

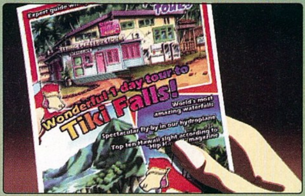
A Runaway második része nem csak terjedelemben, de nehézségben is jelentősen felülmúlja az első epizódot, így feltétlenül szükségesnek tartottuk egy lényegre törő végigjátszás összeütését is a teszt mellé. A feladványok többsége igen ötletes és pont megfelelő nehézségű, elszórtan azért előfordulnak roppant gonosz, csaknem megfejthetetlen darabok is. A többi esetben józan ésszel kikövetkeztethető a megoldás, csak valószínűleg valamilyen tárgyat nem találtunk meg az egyik helyszínen, vagy pedig nem próbáltuk meg használni akár a legelvontabb berendezési elemmel is – sőt néha még (nyíllal jelölt) helyszínnel is kell kombinálnunk! Bizonyos események, jelenetek után új felvehető tárgyak jelenhetnek meg egyes részeken, de erre szerencsére mindig utalást kapunk Briantől, és a szereplőknél is folyamatosan jelennek meg újabb beszédtémák. Vágjunk bele!

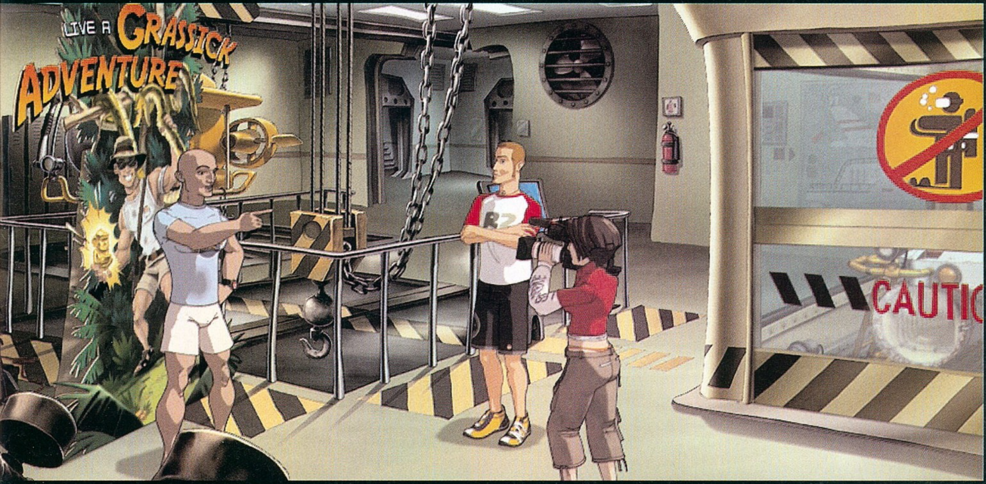
ELSŐ FEJEZET

A repülőgép hátuljában jobbról vegyünk magunkhoz egy babát, a földről egy üvegcserepet, bal oldalról pedig Gina hajfogóját. A pilótafülkében baloldalt egy nagyítót találunk, a túlélőcsomagban pedig egy távcsövet és egy üveg viszkit. Húzzuk le a baloldali kart, majd lépjünk ki a gépből. Vizsgáljuk meg a repülő elülső, kinyitható részét, majd miután realizáltuk, hogy az ismét becsukódott, térjünk vissza a pilótafülkébe és a hajfogóval támasszuk ki a kart. Így már magunkhoz vehetjük az immár nyitott rész tartalmát. Induljunk el jobbra a dzsungelhez, majd a homokból halásszuk ki a közeli ággal volt pilótánk repülős szemüvegét. Vizsgáljunk meg mindent a környezetünkben, majd próbáljunk meg felmászni a csúszós sziklán. Nem fog menni, így ismét nézzünk szét újból a kinyitott retesz dolgait kacatai közt, majd az ott talált csúszásgátlóval kenjük be a követ. Így már sikerrel járnánk, de a kellemetlenkedő majom még mindig utunkban áll. Töltsük fel a játék babát vízzel és tegyük oda a kis dögnek, majd egy újabbat magunkhoz véve ismételjük meg a mókát viszkivel is. Vegyük fel a majmot és a babát, majd vizsgáljunk meg mindent az immár megközelíthető hídnál. Az üvegszilánkkal operáljuk le a szemüveg gumi részét, majd ugyanezzel a lenti ágat is vegyük kezelésbe, és a gumi segítségével fabrikáljunk csúzlit belőle. Távcsövünkkel nézzünk körül, mit is lehetne vele lelőni, majd a sikeres célzás után vegyük magunkhoz a lepottyanó táskát, illetve a törött kulcsot belőle. Vissza a repülőgéphez: nagyítónkkal próbáljuk befogni a napfényt, a hoszszabbítóra szerelt módon pedig immár a törött kulcsot is meg tudjuk javítani. Használjuk a gép belsejében található zárt tartón, majd újból, miután az üvegszilánkkal kicsit lenyesegettük. Az így megtalált hójáróval már átkelhetünk a hídon.

MÁSODIK FEJEZET

Magányunkban vizsgáljuk meg Leslie jegyzetfüzetét, amit egyelőre nem merünk még használni hasonló kézírásunk ellenére sem. A katonával történő hosszas diskurzus után látogassuk meg az üdülővárost jobbra, azon belül is a gyönyörűséges Lokelani standját. Ismerkedjünk meg a bombázóval és annak hadseregnyi expasijával, majd vegyük magunkhoz a pult alól a cigarettatartót, valamint az itallap táblát. A jobbra lévő kunyhóban „beszélgessünk" el a néma szerzetessel legújabb szerzeményünk segítségével, majd miután elfogyott a kréta, fedezzük fel az üdülőparadicsom minden többi részét a parton. A még bejáratlan területen ismerjük meg bő





egyórás diskurzus keretében új kiszemeltünk két barátját, majd zsákmányoljunk a kunyhó alól egy adag hintóport és egy köteg kötelet, balra a minikikötőből pedig a szerszámosládát ne hagyjuk magányosan. Beszéljünk Lokelanival az új témákról, és fedezzük fel a zárva lévő üdülő környékét. A bedeszkázott pincénél vegyük magunkhoz a szeméttárolóból a vajat és térjünk vissza a szerzetes kunyhójához, ahol némi pepecselés után és a vaj segítségével leoldhatjuk a becsomózott kábelt a fáról. Ideje elbeszélgetnünk a sziget utolsó, egyben legszórakoztatóbb szereplőjével a zárt üdülőközpont mellett: a kissé túlbuzgó katonától számos rettentő marhaság mellett egy fontos dolgot is megtudhatunk, méghozzá a krétakészítés cserkész módszerét. Használjuk a hintóport a cigarettatartón, majd utóbbit a katona melletti nagy fán. Adjuk át kötelünket a famászás bajnokának, hogy megmutathassa tudását, közben vegyük magunkhoz könyvéből a professzor fotóját. Ismételtessük el vele a mutatványt még egyszer, de előtte a kábelünket erősítsük a bedeszkázott pinceajtóhoz, majd a szabadon hagyott járgánnyal gyorsan szakítsuk ki a helyéről. Odalent kapcsoljuk be a szörffotós hely áramellátását, a látogató centrumét pedig nyugodtan takarékra tehetjük. A sötét szobából vegyük magunkhoz a fémdetektort.

Nem használtuk még a parton lévő fotózkodó helyet, de egyelőre nincs is pénzünk rá. A lány tanácsára küldjük be a deszkák alá a majmunkat, az alkoholistává lett állat viszont csak némi agybutítóért cserébe hajlandó megválni zsákmányától, így kérjünk Lokelanitól egy üveg sört. A bombázó sajnos csak volt pasijainak némileg frusztráló beazonosítása után hajlandó ilyen szívességet tenni: sorrendben Milo, Lopati, Tiroo, Haskell és Russel neveit kell megjelölnünk. A nedűvel már jobb modorra bírhatjuk a dögöt, és beüzemelhetjük a fotós gépet: a friss képet egyből adjuk is oda a lánynak a katonától ellopottal együtt. Időközben sikerült majmunknak elijesztenie a lány papagáját, így kérjük meg a strázsáló katonát, ugyan szedje már le a fa tetejéről. Hát nem így képzeltük el, de legalább a manipulált kép a helyén van... A halott madarat végső elkeseredésünkben vigyük el a parton Kai-nak, aki saját bevallása szerint fel tudná éleszteni, ha odatalálna ősei kunyhójához és temetőjéhez. Nekünk esélyünk sincs megtalálni, de hát mi

másra lenne való a katonaság? Kérjünk bebocsátást ismét az ezredeshez, várakozás közben pedig véssük fel a kunyhó megtalálásának feladatát a segédtiszt füzetébe. Térjünk vissza kicsit később, majd az így megtudott koordinátákkal keressük fel kedvenc famászónkat, és kérdezzük ki a GPS-ről. A kigyúrt szörfös srác tudna segíteni, ha mi is neki, de ehhez valakinek meg kéne javítania az elromlott rodeó bikát. Ismét faggassuk ki a szerzetest, akiről végül kiderül, hogy nem más, mint elmerozzant barátunk, Joshua az első részből. Az ezermester megszereli nekünk a rodeót a szerszámosláda és a vaj segítségével, nekünk csak áram alá kell azt helyeznünk: ehhez kapcsoljuk le a bár és a fotós hely energiáját.

Próbáljuk ki a bikát, majd javasoljuk ugyanezt a szörfmániás Knife-nak is. Immár bemehetünk az apró kunyhóba, ahonnan majmunk segítségével begyűjthetjük a kiskölyök videojátékát, ami valójában a keresett GPS. Azonosítsuk be a koordinátákat vele, majd újságoljuk el a jó híreket Kainak, és miután előkerítettük elveszett műlábát a fémdetektor segítségével a homokteknősből, irány az ősök nyughelye (ne verjük fel az ősök csendjét!). Faggassuk ki Kai-t a problémákról, a kunyhóban vegyünk magunkhoz egy teknőspáncélt, majd odakint a sírok közül találjuk meg a megfelelőt a fémdetektorral, ott használjuk a teknőspáncélt és adjuk át a grimariumot Kai-nak.

HARMADIK FEJEZET

Az asztalról gyűjtsük be a táskát, a teremből pedig a dobozból egy új kamerát. A létrán felmászva gyorsan vegyük magunkhoz a ragasztószalagot balról, és cseréljük ki a két kamerát. A barlang jobbra lévő bejáratánál beszéljünk mindenről Oconnorral, a tőle kapott borítékban lévő gyűrűvel pedig nyissuk ki a főteremben lévő táskát, majd szerzeményünkkel ártalmatlanítsuk a katonát. Ezúttal a főteremből balra induljunk, a kártya után gyöngyszemeket használjuk a golyón, majd a kesztyűt ugyanezen. A főterem számítógépéből történő információszerzés után többször ismételjük meg a műveletet – ha kell, hagyjuk is el egy pillanatra a szobát. A következő témákat válasszuk a teleportálás előtt és után: „Alaula cove", „A.M.E.B.A.", „limur", „dental instruments". Menjünk vissza a főterembe, és

új szerzeményünket használjuk fent a kontrollpanelen. A szájba bejutva a barlangban vegyük fel a kalapot és az ostorféleséget, ne hagyjuk ott a hátizsákot se, majd nézzünk szét idefent mindenhol. Térjünk vissza a pókhoz, a kalap és a zsák segítségével vegyük magunkhoz őt is.

Menjünk vissza a helyre, ahol kihallgattuk a domina és az ezredes diskurálást, nézzünk körbe alaposan és próbáljuk használni a nyolclábút a résen keresztül. Egyelőre nem megy, így menjünk vissza a főterembe, innen ki jobbra, és használjuk a bűzlő stenchazolt a középső kijáraton. Most már bevethetjük a pókunkat a korábbi helyen, ami után kirohanva megkaparinthatjuk a walkie-talkie-t. Már csak le kell lépnünk: vissza a főterembe, és ott az ostort használva a szobor bal oldalán még éppen időben menekülhetünk el.

NEGYEDIK FEJEZET

Az egész epizódban egyetlen fő dolgunk lesz: kikúrálni Joshuát. A szobában vegyünk magunkhoz némi tűzifát, olajat a kandalló tetejéről, és a kést a szekrényből. Fedezzük fel a kinti terepet, beszélgessünk el mindenről a medvebundás remetével. Vegyünk fel a közeléből egy falevelet, majd látogassuk meg a vityillóját a fa tetején, ahonnan gyűjtsük be a „medveparfümöket", a láncfűrészt, a táblát és a hokiütőt. Játsszunk kicsit a gitáron, hangolgassuk. Az erkélyen vegyük magunkhoz a tömlőt és gyújtsuk meg a lámpát, majd menjünk vissza ismét beszélgetni mindenről Joshuával és a remetével. Ideje körülnéznünk a házunk környékén is: vegyük fel az üzemanyagtárolót, majd némi próbálgatás után töltsünk bele olajat, és így izzítsuk be láncfűrészt, amivel mandinerből egyből vágjuk is le a kocsitetőn lévő szarvasfejet. Menjünk vissza a remete kunyhójába: beszélgetésünk alapján már tudjuk, mit kell játszanunk, hogy előhívjuk a környék rémét. Beszélgessünk figyelmesen a játék egyik legjobb karakterével, majd az ezerdolláros szakácsdíjban történő megegyezés után vegyük fel az erkélyről az üveget. Lent faragjunk a tűzifából evőpálcikákat a balta segítségével, aztán vágjunk léket a láncfűrészünkkel a befagyott folyón. A fehérítő és késünk segítségével csináljunk medvefejet a szarvasfejből, adjuk oda a remetének, majd küldjük el barátkozni a minket akadályozó medvével: elsőre nem fog menni neki, de ha kicseréljük hátizsákjában lévő illatosítóját női medveparfümre, amíg távol van…

Az immár szabaddá vált halászhelyen kotorjuk magunkhoz a jégen lévő kesztyűt a hokiütővel, majd ugyanezzel próbáljunk meg lazacot fogni. A kesztyűt a végére kötve jobban megy. Ily módon megszereztük az utolsó alapanyagot is, hívhatjuk a Rémet a kunyhó aljában, aki elkészíti végre a kijózanító sushit Joshua számára – aki utána egyből bajba is sodorja magát. Megmentése érdekében először használjuk a csörlőt az üzemképtelen vontatóautón, majd szálljunk be, nyissuk fel a motorháztetőt és támasszuk ki a hokiütővel. Nézzünk szét a motorban és tárgyaink között, majd kombináljuk a késünket a láncfűrésszel, a dugaszt pedig a motorral, és visszaülve vontassuk vissza Joshuát a partra.

ÖTÖDIK FEJEZET

A Verne szobában baloldalt menjünk fel a lifttel Sushihoz, majd ki a fedélzetre Rutgarhoz – merítsünk ki minden témát a beszélgetés során.

Kint söprű és homokzsák a zsebünkbe, majd irány le Saturnhoz! Beszéljünk vele, babráljuk meg mindenét, de végül a szobából csak a szobor szigonyát vehetjük magunkhoz. Mint felfedezzük, a hajó jobb oldalához kódszám kell, kérjük is el Sushitól A két új területen beszéljünk Camille-lel és a nagy természetbúvár kalandorral, majd leghátul vegyünk fel két tömlőt és látogassuk meg a rakomány részleget. Odalent fordítsunk a keréken, a kettes feliratú ajtónál pedig nyomjuk meg a nyitógombot, és támasszuk ki a visszacsapódó ajtót a seprűvel. A bent magunkhoz vett új szerzeményünkkel passzintsuk össze a két tömlőt, majd próbáljuk használni Camille „pihenőhelyén” a slaggal. Beszéljünk ismét mindenről a lánnyal – illetve a fejezet hátralévő részéig minden kisebb esemény után a hozzájuk kapcsolódható személyekkel –, amikor épp nem segédkezik, legközelebb pedig vegyük fel és használjuk a kezdő hallból nyíló, megközelíthetetlen pihenő szobákon a tőke kapott bort. Az ily módon kiürült üveget töltsük fel homokkal és kombináljuk a kettes rakományrészből magunkhoz vett „zip tie”-okkal. Vegyünk magunkhoz még pár tömlőt hátulról, használjuk a homokórát a szigonnyal, majd egyedi találmányunkat adjuk oda Saturnnak, akitől cserébe elvihetjük a jegyzetfüzetét és egy tollat az asztaláról. Előbbit adjuk oda Deannek, majd használjuk a tömlőket Camille pihenőhelyénél a csapon. Rudgar és Saturn közt ingázva közvetítsük nekik egymás sértegetéseit, hogy végül megkaparinthassuk a pszicho-sisakot. A rakomány résznél vegyük ki a fűrészt a szerszámosdobozból és fűrészeljük el az ajtónál már szükségtelen söprűt. A helységet immár nem tudjuk elhagyni, így nyissuk ki a tetőt, másszunk ki, majd látogassuk meg ismét Sushit. Merüljünk alá az óceánba, majd a rakomány rész után Saturnt is látogassuk meg az elkészült elektromágnesért. Nyissuk ki az ajtót a raktárban, és használjuk legújabb szerzeményünket a fedélzeten.

HATODIK FEJEZET

Ismét rabságban. Tapogassuk meg láncainkat, nézzünk szét a szobában, majd halásszuk magunkhoz a tőrt és a papírnehezéket az asztalról. Levélnyitónkkal sajnos nem tudjuk kiszedni a szöget az oszlopból, a velünk együtt raboskodó lány viszont igen, így a kifaggatása után dobjuk is oda neki. A szöggel már lerázhatjuk béklyóinkat. Vegyünk magunkhoz az üvegcsét és a nyelvet a szobában, majd az erkélyen a magokat a földről, a levélnyitóval pedig a jobboldali ablakról egy fadarabocskát. Etessük meg a madarat, beszélgessünk el vele figyelmesen, majd az őrzött ajtónál ismét készítsünk csúzlit a nyelv és a papírnehezék segítségével, és már szabad is az út a hajófenék többi részébe.

Kint vegyük vissza a „töltényt”, és beszélgessünk a nagydarab kalózzal. Egy bizonyos „low moral standings” bizonyítványt kell magunknak szereznünk: láttunk is ebből a szobában egyet, így hát irány vissza, majd az előtérben ideje megvizsgálnunk a vizeshordót. Próbáljuk benne megmosdatni a lemurt, ami után Husky mellől felkaphatjuk a kacatok közül a szappant, mellyel már sikeresen megtisztíthatjuk az állatot a hordónál. Fadarabunkkal csorbítsuk ki a kincseskamrát őrző kardot, vegyünk magunkhoz némi aranyat, majd irány vissza a kalózhoz.

Tippelő tehetségünk és a papagájtól megtudott információk alapján válaszoljunk a tesztkérdésekre (sorrenden: „Long John Silver”, „doctor”, „invented turtle surfing”, „Henry and Diego”, „Joao and Jean”, „Henry”, „Henry and Diego”). Adjuk oda a kalózságunkat alátámasztó három bizonyítékot, majd kérjünk az üvegünkbe grogot. Visszafele ismét pakoljunk el némi kincset és a tölcsért leghátulról, az erkélyen pedig erősítsük a deszkát a jobboldali ablakhoz, és töltsük meg a magasból lógó üres folyadéktartót groggal kétszer. A kalózok ismét szotyizni kezdenek. Az újabb magokat magunkhoz véve beszélgessünk el megint a madárral, majd odabent használjuk a földgömböt a papagáj karattyolásának megfelelően: Spanyolországhoz, Japánhoz, Új-Foundlandhez és Görögországhoz forgassuk, és már nézhetjük is a záró animációt!

Ian Livingstone

A lovag úr

írta · Hancu

Sorozatunk vendégeinek „eposzi jelzőit" általában nem kell szó szerint venni – Ian Livingstone azonban kivétel, őt 2006 januárjában valóban lovaggá ütötte a királynő a Brit Birodalomnak tett szolgálataiért a szórakoztatóipar területén. Ez alatt nem kizárólag a videojátékokat kell érteni: Sir Ian a szerepjátékok területén már a világ legbefolyásosabb emberei közé tartozott, mielőtt a számítógépes játékok felé fordult volna...

Ian Livingstone 1949 decemberében született Presbury városában, Angliában. Kicsi gyerekkorában költözött a családja Manchesterbe, Ian itt nőtt fel, közgazdaságtant tanult, majd az egyetem után Londonba költözött, ahol '73-ban egy olajcégnél helyezkedett el, mint marketingasszisztens. A halálosan unalmas munkát és a kevés pénzt Ian két albérlőtársa, Steve Jackson és John Peake ellensúlyozta, akik hősünkhöz hasonló társasjáték-mániások voltak. A trió '75-ben alapította meg a Games Worksop nevű céget, hogy fizetés-kiegészítésként társasjátékokat készítsenek játékboltok számára: eleinte Go és Backgammon készleteket faragtak fából, később átálltak a saját fejlesztésű stratégiai játékokra. Amikor Ian először hallott az új amerikai játékőrületről, a D&D-ről, azonnal rendeltek egyet Amerikából, majd elkezdték egyre nagyobb tételben exportálni a szerepjátékot, és a Games Workshopon keresztül, postai úton árulni. A D&D hamarosan meghódította Angliát, Ianék megszerezték a hivatalos disztribútori jogokat, a Games Workshop karrierje pedig az égbe emelkedett. '77-ben elindították az első európai szerepjáték-magazint, a White Dwarfot, kiadták a máig óriási sikerű Warhammer táblás stratégiai játékot, '81-ben pedig kitalálták a lapozgatós szerepjáték-könyv koncepcióját; a Fighting Fantasy sorozatból 14 milliót adtak el világszerte (a nyolcvanas évek végén hazánkban is óriási sikere volt). A Games Workshop sikertörténetéről, Ian táblás- és szerepjátékos sikereiről még oldalakat lehetne írni, ám esetünkben ez csak a felvezetés – hősünk ugyanis '91-ben, amikor kiszállt a Games Workshopból, átigazolt a videojátékok világába...

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A Games Workshop növekedésével Ian már a nyolcvanas években belekóstolt a játékfejlesztésbe – mivel a technikai részekhez nem igazán értett, leginkább projektvezetőként, és designerként. A terve az volt, hogy videojáték-kiadó részleget hoz létre a Games Workshopon belül, de mindig akadt valami, ami éppen fontosabb volt ennél, így ez csak fel-fellángoló mellékes tevékenység maradt a cégben. Főként saját társasjátékaik számítógépes verzióit jelentették meg, illetve a Fighting Fantasy könyvek alapján készült szöveges kalandjátékokat. A sok újrafeldolgozás mellett sikerült egy igazi klasszikusba is beletenyerelnie Iannek: ez volt '85-ben a Chaos, a Spectrum-korszak egyik meghatározó stratégiai játéka, Julian Gollop műve (tulajdonképpen az X-COM sorozat egyenes ági őse). Ebben a korszakban Ian maga is írt egy játékot: ez volt '84-ben az Eureka, ami valójában öt szöveges kalandjáték volt az európai történelem más korszakaiban. A műfajától merőben szokatlanul RPG-elemeket (életerő, számszerűsített tulajdonságok) használó játékot érdekes módon nem a Games Workshop, hanem Ian egy barátjának cége, a Domark adta ki, és leginkább arról híresült el, hogy Ian 25 ezer font jutalmat ajánlott fel annak, aki leghamarabb 100%-osan végigjátssza. (A summát annak rendje és módja szerint meg is nyerte egy tizenéves angol srác, bizonyos Matthew Woodley, aki később szintén játékfejlesztő lett, ma a Sega kötelékében designerkedik.)

A NAGY ÁTIGAZOLÁS

Egy bekezdéssel ezelőtt ott hagytuk abba, hogy Ian '91-ben kiszállt a Games Workshopból, és az eladott részvényeiből gazdag ember lett. Amikor reményteli befektetőnek keresték meg a már említett Domarktól, örömmel mondott igent, és szállt be a cég vezetésébe, a játékkiadásba is, nemcsak a tulajdonosi körbe. Ian korán felismerte a filmes licencek értékét, megszerezte a cég számára többek között a James Bond és a Star Wars jogait, a domarkos évek legnagyobb durranásai azonban mégsem ezek voltak, hanem egy focimanager játék, a hamar élő legendává váló Championship Manager. A legenda szerint a játékot készítő fociőrült liverpooli Collyer testvérek és a szintén futballrajongó, de manchesteri Ian nem igazán kedvelte egymást (a két város csapatai között ősi ellenségeskedés dúl), de ez nem akadályozta meg őket, hogy elindítsák minden idők legsikeresebb focimanager sorozatát.

A kisebb-nagyobb sikerek ellenére a Domarknak nem ment túl jól a szekér – egyszerűen túl kis hal volt a cég a kilencvenes évek forrongó videojáték-iparában. Ian ezért úgy döntött, egy igazi brit szuper-játékkiadóban egyesíti a szigetország jelentősebb játékipari cégeit. '95-ben létre is jött az Eidos Interactive, az Eidos Plc videotömörítéssel foglalkozó, és a tőzsdén hirtelen meggazdagodott cég pénzéből, a Domark, a birminghami U.S. Gold (a nyolcvanas évek egyik legnagyobb játékkiadója, amerikai hangzású neve ellenére tősgyökeres angol cég), a londoni Simis Interactive és Big Red Software, valamint a Derby városában dolgozó Core Design egyesüléséből, az igazgatói székben Ian Livingstone-nal.

RPG-s sorstársak

Nem Ian Livingstone az egyetlen a játékvilág nagyjai között, aki papír-dobókocka alapú szerepjátékokkal kezdte az ipart. Sandy Petersen, Quake-, és később Age of Empires-designer a legendás Call of Cthulhu szerepjáték szabályrendszerének megalkotásával tette le a névjegyét, Warren Spector pedig minden idők legnépszerűbb RPG-je, az AD&D második kiadású szabálykönyveit írta. Ian egykori elválaszthatatlan társa, Steve Jackson is a számítógépes játékok világában kötött ki: a Lionheadnél, Peter Molyneux mellett tervez ma játékokat.

AZ ARANYKOR ÉS A BUKÁS

Az Eidos fél évtizeden keresztül a világ egyik legvezető játékkiadójaként működött Ian vezetése alatt; '99-ben a Guinness Bookba is bekerült, mint a világ legdinamikusabban növekvő vállalata (a részvényeik árfolyama akkor, a csúcson az alapításkorihoz képest 40 000%-os értékű volt). A cég legnagyobb sikertörténete a Tomb Raider volt, amivel a videojátékokat egy addiginál sokkalta szélesebb körrel ismertették meg, és tették elfogadottá – de emellett is rengeteg kiváló játékkal ajándékozták meg a világot a Hitmantól a Deus Exig, a Commandostól a Legacy of Kainig, és a Thiefig.

A gondok az ezredforduló környékén kezdődtek. Az évenként erőltetett Tomb Raider epizódok egyre gyengébben muzsikáltak, a cég számolatlanul öntötte a pénzt az olyan meddőhányókba, mint John Romero Daikatanája vagy Demis Hassabis Republicja; és hagytak közben tönkremenni Looking Glass kaliberű kreatív műhelyeket. Csúfos bukás lett Ian legnagyobb sikerű lapozgatós könyvének a Halállabirintusnak agyonreklámozott átirata (Deathtrap Dungeon) is. Az egykori mamutkiadó lassan lemaradt a versenyben, és a középmezőnybe, majd a túlélésért küzdő cégek közé süllyedt, és rendszeresen lemaradt a játékipari trendekről. Elvesztették a Final Fantasy európai terjesztési jogait, a Sports Interactive-ot (a Championship Manager mögött álló csapat), a licenceik nagy részét. 2003-2004 táján már arról szóltak az iparági pletykák, hogy vajon kinek sikerül felvásárolni a patinás kiadót.

A FELTÁMADÁS

2005 tavaszán végül egy másik brit kiadó, a londoni SCi licitált a legtöbbet az Eidosra (139 millió dollárt), és a két cég egyesült (plusz a Time Warner médiabirodalom szállt be még befektetőként, 10%-os tulajdonrész erejéig). A teljes régi Eidos-vezetést elküldték, majd egyedüliként Iant hívták vissza néhány hónap múlva, aki a külső fejlesztőstúdiókért felelős igazgatóként foglalta el a helyét az új igazgatótanácsban (így ő a legfőbb döntéshozó a magyar fejlesztésű Midway-jel kapcsolatban is). Az egyesülés óta a cég ismét felfelé halad a lejtőn: a meglepően jó és sikeres LEGO Star Wars, és a Lara ázsióját a sírból visszahozó Tomb Raider Legend ismét jól csengő nevet varázsolt az Eidosból, a jövő pedig még szebbnek tűnik. Ian fő feladata jelenleg a Tomb Raider Anniversary kiadás és a nyolcadik rész munkálatainak felügyelete, a már említett Midway, amiből ha minden jól megy, sorozat is lehet, valamint a cég beléptetése az MMORPG-világba az Age of Conannel. 57 évesen a lovag úr élete legnagyobb kihívása elé néz…

Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 103.425 124.170
(A64 3200+, 512 DDR, 160 GB,DVD-író, GeF 7600GT)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 142.100 170.520
(NF4 lap PCIex, Athlon64 3700+, 1GB/400 DDR, 250 GB SATA2 HD, DVD-író, ATI X1950Pro, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 160.850 193.020
(ld. Sirius 3, de 945P alaplap, Core2Duo E6300 2*1,86/2M)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 215.700 258.840
(Abit KN9 SLI lap, Athlon64/X2 4200+, 1 GB/800 DDR2 , 250 GB SATA2, Pioneer 111D, ATI X1900 XT, 7.1, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 227.475 272.970
(ld.Sirius 3 Max, de GA-965P, Core2Duo E6400 2*2,13/2M)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 387.000 464.400
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5000+, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 7173 GeForce 8800 GTX 768M ,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 385.525 462.630
(ld.Sirius 3Ultra,de Gigabyte 965P, Core2Duo E6600 2.4G/4M)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P:10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
X1950 Pro 44.800 53.760 7600 GTsilent 32.900 39.480
7600GS 22.000 26.400 Core2Duo-s silent lapok:
GA-965P DS3 30.750 36.900 GA-965P DQ6 44.800 53.760
házak: Triton 15.400 18.480 Aurora (alu) 22.100 26.520

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C 80.800 96.960 17" 731BF 61.250 73.500
újdonság: 5ms 20" 204B 87.500 105.000
8ms 19" 920N 48.975 58.770 17" 720N 42.200 50.640
Sony 8ms, DVI 19" 59.500 71.400 17" 49.850 58.740
Daewoo HL720AD 17" DVI,hangszóró 38.575 46.290
Acer AL 1916AS 19" 8ms 45.900 55.080
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !

VGA, alaplap, HDD, RAM akciók 3évgaranciával !
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB 131.600 157.920
Leadtek 8800GTS 95.975 115.170 7950GT 48.000 57.600
Sapphire 1950XTX 82.975 99.570 1950Pro 41.325 49.590
Sapphire 1650XT 30.500 36.600 1650Pro 25.125 30.150
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF 23.500 28.200
újdonság: Asus P5N32-E SLI (680i SLI) 45.800 54.960
Hitachi SATA2 250G 15.300 18.360 320G 19.725 23.670
WD 16MB 250GB 15.500 18.600 320GB 19.500 23.400
AMD A64 939 3200+ 12.450 14.940 3700+ 15.675 18.810
AM2 X2 3800+ 28.625 34.350 X2 4200+ 31.800 38.160
Core2Duo E6300 33.975 40.770 E6600 63.975 76.770
A-DATA 2*1GB/500 46.500 55.800 DDR2 KIT-ek:
1066 MHz 2*1 GB 70.500 84.600 2*512 38.800 46.560
GEIL DDR2/800kit 1G 30.800 36.960 2G 60.850 73.020
Kingmax DDR2/800 512 12.900 15.480 1G 25.200 30.240
CreativeX-Fi Fatal1ty 36.850 44.220 Xaudio 10.500 12.600

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

írta · Hancu

A PC Guru olvasói valószínűleg Közép-Európa legműveltebb emberei, ami a játékfejlesztés legendás alakjainak ismeretét illeti – hiszen már az ötödik évébe lépett a Világ legbefolyásosabb emberei sorozatunk, ami a játékipar fontos szereplőit mutatja be. Figyelmesebb olvasóinknak az is feltűnhetett, hogy a sorozatban főleg olyan figurákat látunk vendégül, akik már a hetvenes-nyolcvanas évek óta szorgoskodnak játékok körül, olyan viszont elvétve akad csak, aki az utóbbi 5-6 évben tűnt volna fel. Ez nem azért van, mert önkényesen így válogatnánk a bemutatandó illetőket, hanem egyszerűen azért, mert a XXI. század első évtizedében gyökeresen megváltozott a játékipar, és nem igazán születnek tucatszám az újabb „legbefolyásosabb emberek". Ennek a jelenségnek jártunk utána az e havi Gondolatébresztőben.

A játékfejlesztés világa óriásit változott a hőskor óta. A hetvenes-nyolcvanas években elég volt egy-két programozó és pár grafikus (plusz esetleg egy designer, aki kizárólag a játékmenettel foglalkozott, de ez is csak a kilencvenes évekre lett általános) egy játék elkészítéséhez. Egy ilyen kis csapatban nyilván egyértelmű volt, ki a vezéregyéniség, kinek az ötletein alapszik a játék. Ma már esetenként több száz fős csapatok állnak egy-egy játék mögött, szigorú hierarchiával, amiből nehezebb egy embert kiemelni. A Doom fejlesztőcsapata nyolc emberből állt, és nyilvánvaló volt, hogy Carmack és Romero zsenialitása teszi a játékot azzá, ami. De kit emeljünk ki az olyan, több ezer fejlesztőt foglalkoztató megastúdiókból, mint a Ubisoft Montreal, vagy az EA Los Angeles?

Ahogy növekednek a csapatok és a költségek, úgy nő a kockázat is – és úgy csökken a kiadók hajlandósága a kreatív, új ötletek kipróbálására. A játékipar egyre inkább az évenkénti folytatások, klónok és feldolgozások mocsarába süllyed, ami nem éppen ideális alap ahhoz, hogy a semmiből zseniális ötletekkel új játékfejlesztősztárok pattanjanak elő. Persze vannak kivételek, elég ha a Ubisoft pár évvel ezelőtti fellángolására gondolunk, amikor felújították a Prince of Persiát, elindították a Splinter Cellt és előálltak a Beyond Good and Evillel; mostanában pedig az EA fogadkozik nagyon, hogy jobban rááll az ereeti ötleteken alapuló játékokra.

American McGee - az egykori id Software fenegyerek a Bad Day LA-vel óriásit bukott

Harvey Smith - legalább annyit tett hozzá a Deus Ex sikeréhez mint Warren Spector, a közönség mégis utóbbit isteníti

KELLENEK A SZTÁROK?

A nyolcvanas évek elején az Electronic Arts volt az első kiadó, ami a játékai készítőiből sztárokat csinált. Ez a marketing-stratégia egy ideig fényesen működött is (egészen az olyan vadhajtásokig, ahol a sztárdesigner neve szerepel a játék címében is, mint Sid Meieré vagy Americam McGee-é), a játékosnak elég volt annyit meghallania, hogy megjelent Peter Molyneux új játéka, és már rohant is megvenni – anélkül, hogy magáról a játékról tudott volna valamit. A készítő személye garancia volt a minőségre, és az eladott példányszámra egyaránt. A nagy fordulat a kilencvenes évek vége felé jött, amikorra a játékipari sztárok maguk is elhitték, hogy ők a világ legbefolyásosabb emberei, és aranyat ér a

nevük. '98-99 táján tucatjával léptek ki a kiadóik által egyszerre elkényeztetett és agyonhajszolt sztárfejlesztők az anyacégeiktől, és alapítottak új stúdiókat: lásd Sid Meier (MicroProse ->Firaxis), Peter Molyneux (Bullfrog -> Lionhead), Chris Roberts (Origin -> Digital Anvil), John Romero (id Software -> Ion Storm), hogy csak a legismertebb eseteket említsem. A kiadók megtanulták, hogy veszélyes dolog magát az embert sztárrá tenni rengeteg idő és energia befektetésével, ha az nem lehet a tulajdonuk, és nem kontrollálhatják korlátlanul. Ráadásul a mágikus nevek ereje is megkopott az idők során, ahogy a hardcore játékrajongók mellett hihetetlen mértékben megnőtt a „kocajátékosok" rétege, akiket látványos grafikával és pár jól hangzó szalagcímmel sokkal hamarabb meg lehet fogni, mint azzal, hogy designer-sztárok neveit tanítjuk meg nekik. A legjobb példa a Lionhead 2005-ös játéktriója: a Fable, a Movies és a Black and White 2 egyaránt remek játék volt, de míg előbbi XXI. századi stílusú marketinget kapott, utóbbi kettőt XX. századi módon, főként Peter Molyneux nevével próbálták eladni. Az eredmény: egy bombasiker és két bukta.

KELLENEK, DE...

Az egyes fejlesztők helyett manapság brandekből, azaz játéksorozatokból faragnak sztárt a kiadók. A hatékonyság mindenek felett: ha maga a játékom címe a sztár, az a biztos, száz százalékban az enyém, nem beszél hülyeségeket, nem megy át másik kiadóhoz, nem szeszélyes, nem jön azzal, hogy más műfajban akarja kipróbálni magát. Ellenben a hatás ugyanaz, mint anno az „új Molyneux játék" esetében: az emberek ész nélkül tódulnak megvenni – például – az új Need for Speed epizódot minden évben. Ennek a jelenségnek a legszembetűnőbb példája a Tomb Raider sorozat, aminek a bűn rossz részeit is milliószám adták el, egyszerűen azért, mert annyira erős volt a név. Mindenközben a játék atyjaként elhíresült Toby Gard ('96 táján ő is nagy sztár volt!) kilépett a csapatból, hogy új játékot fejlesszen – és amennyire eladta Lara évenkénti epizódjait a Tomb Raider sztársága, annyira megbukott az új Toby Gard-játék, a Galleon.

A másik módszer, hogy az egyes emberek helyett csapatokból csinálunk sztárokat. Blizzard, BioWare, Rockstar, Bungie: ezek a nevek ugyanúgy garanciának számítanak ma a kiemelkedő játékokra és a milliós eladásokra, mint anno a „legbefolyásosabb emberek" nevei. Egy csapatból sztárt faragni személyesebb hatású, rugalmasabb (ezért hatékonyabb) marketinget eredményez, azonban fennáll a veszélye a már említett „kilépek és viszem magammal a hírnevemet" effektnek. Bár a Blizzard név a Vivendi tulajdonában van, és marad is, azt a jogot senki nem veheti el például Bill Ropertől és társaitól, hogy kilépjenek (és hogy az egyes emberek neveinek még ma is van értéke, azt mi sem jelzi jobban, mint a pénzügyi okostojások elemzései, miszerint a Flagship Studiosba dezertáló fejlesztők több tízmillió dollárral csökkentették a Blizzard értékét), és saját tőkét kovácsoljanak a Blizzard nevéből. No és hány olyan hírt olvastunk már, hogy „az X cégből kilépett fejlesztők új játéka, a..." – ez mind ennek az „a csapatok az új legbefolyásosabb emberek" effektnek az eredménye.

Ezt egyébként a Take 2 űzi a legmagasabb szinten. A cég egyrészt kínosan ügyel arra, hogy a Grand Theft Auto fejlesztőcsapata „névtelen zsenik" társasága maradjon, másrészt a GTA-k által ismertté és értékessé tett Rockstar nevet szépen apránként ráaggatta az összes fejlesztőstúdiójára. Így lett a Mobius Entertainmentből Rockstar Leeds, az Angel Studiosból Rockstar San Diego, a Barking Dog Studiosból Rockstar Vancouver, és így tovább.

JÓ EZ ÍGY!

Az hogy a legjobb (vagy éppen legszerencsésebb) játékfejlesztőkből sztárok lettek, természetes folyamat volt. Hogy a kiadók mostanában háttérbe szorítják a sztárokat, szintén a piac jellegzetességeiből fakad. De hogyan tovább? Az összes szórakoztatóipari műfaj közül a játékvilág az egyetlen, ahol a készítők „láthatatlanok" maradnak. Ez a névtelenség valószínűleg csak átmeneti, és a kiadók meg fogják találni a módját (ha kell, ezeroldalas szerződésekkel), hogy használják a sztárt, a valaha kitalált legjobb marketingeszközt. A XXI. század Carmackjai és Sid Meierei már köztünk vannak, dolgoznak, csak fel kell ismernünk őket!

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 400
Egér Logitech MX Revolution	23 200
Headset Sennheiser PC110	4 200
Headset Sennheiser PC150	13 900
Headset Sennheiser PC160	19 500
Fejhallgató Sennheiser HD 265	32 990
Fülhallgató Sennheiser CX 300	9 240
Fülhallgató Sennheiser MX 51	3 990
Logitech Formula Force EX force feedback	16 950
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	28 900
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Joystick Saitek Cyborg EVO force	15 190
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 590
USB ház Conceptronic CHD3SIU (SATA és IDE)	11 500
Router SMC Barricade 7004VBR	6 750
Router SMC WBR14-G2 wireless 54Mbps	9 380

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

WEIRD WAR

Hi Tika!
A Weird War második pályáját egyszerűbben is végig lehet vinni, mint ahogy leírtátok. Mikor elintézted a faluban a dolgokat, utána a repülőtérre kell menni, aztán a kannibál faluba (a tússzal), és akkor el lehet vinni a totemet is. Ha ezzel megvagy, akkor nem kell a sámánhoz is elmenni, hanem rögtön a mulungákhoz, ott megkapod a tégelyt és mehetsz Ausztriába! A harmadik pályán a múmiát úgy kell megölni, hogy a pályán vannak olajos hordók, azokat a szarkofág mellé kell rakosgatni, és amikor felkel, akkor lángszóróval szét kell lőni.
Bug: Amikor visszaszerezted Leont, mindig adj neki szénát, és mindig ad Xp-t.
Hű olvasótok: X-ray

Köszönettel veszünk minden hasonló egyéni kezdeményezést, és mivel a Weird War amúgy is a mentőöv rovat egyik örökzöldje, így szívesen közzé is tesszük.

THIEF DEADLY SHADOWS

Hi Guru team!
A Thief 3-ban nem találom az elsüllyedt fellegvár bejáratát. Már bejártam minden pogány helyet, de nem találtam sehol. Válaszotokat előre is köszönöm.
Hűséges olvasótok: Balu

A fellegvár térképét a Stonemarket Properben, bonyolultabb úton a gyíkember kiszabadításával szerezheted meg, avagy egyszerűen menj a Dokk csatornarendszeréhez és kövesd a falakon, padlón látható piros jeleket.

Hello Tika!
Nagy szükségem van a segítségedre, mert elakadtam a Thief Deadly Shadowsban. Miután Garrett-tel lerendeztem az Óratornyot, vissza kéne térnem az Őrzőkhöz, de amikor megnyitom a titkos átjárót, egy olyan szűk szoba fogad (vagy legalább is nem átjáró).
A segítséget előre is köszönöm: Gergeroo.

Ahol az eredeti titkos bejárat volt (glyph), ott nézz fel, mászd meg a falat, és itt be tudsz jutni a párkányon.

Csá Guru team!
Segítséget szeretnék kérni tőletek a fent említett játékhoz, amit a múlt havi számotokhoz adtatok.
1. Miért nincsen hang a játékban? Mert mindenhol máshol van (játék, zene).
2. Miért nem írja ki a feladatokat, mert így nem tudok sehova haladni, csak odáig tudom, ameddig a training tart?
Előre is kösz a segítséget. Hű olvasótok: Csirkecsont.

1. Nagy valószínűséggel valamilyen driver problémád van, ami általában az alaplapra integrált hangkártyák esetében fordul elő. A hiba orvoslásához be kell szerezned egy új hangkártya drivert, valamint újra kell telepítened a DirectX9.0c-t. Ezen felül érdemes kikapcsolni a háttérben futó anti-vírus programokat is, mert néhány esetben ezek is okozhatnak hang-hiányos problémákat.
2. Az „O" billentyűvel elvileg ki kellene írnia őket.

Hi PC Guru!
Nekem a Thief 3-mal kapcsolatban lenne kérdésem. Ott akadtam el, ahol a Pogányoktól kell ellopni a Jacknall Mancsát. Már megtanultam azt a rituálét, és a mohát, valamint a vizet már beadtam a szentélynek, de a vért nem tudom, hogy kell beadni.
Előre is köszi: Gábor

Nem emlékszem egészen pontosan, hogy a hulla odavonszolása is elég-e, mint véráldozat, vagy egy leütött sámán/pogány testét kell az oltárhoz vinni, és ott beleereszteni egy nyilat, illetve megvágni, mindenesetre az egyik módszer biztosan működik.

Hi Guru!
Lenne egy kérdésem a Thief 3-mal kapcsolatban. Mire jó a moss arrow?
Előre is köszi: Marsal

A kopogós helyszíneken (mint például a fémes padlóelemek) a padlóra kilőve lágy bevonatot képez, amelyen hangtalanul közlekedhetsz. Fegyverként is felhasználhatod, ugyanis az őrök arcába nyilazva fulladásos rohamot okoz, ideiglenesen lefoglalva őket. De például a pogányoknál az ázsiód növelése is ezek segítségével abszolválható, csak tessék minden zölddel jelölt sarokkőbe beleereszteni egyet (miután a sámán felhívását elolvasod, lesz aktív a pogány szimbólumú köveken az indanövesztés barbár rituáléja), s ha a játék során mind a 15 ilyen követ eltrafálod ajándékot kapsz.

CALL OF CTHULHU

Csá!
A Call of Cthulhuval kapcsolatban kérem a segítségedet Tika! 20%-nál a hotel tulaja a képembe csap egy húsvágó bárdal, és ott találom magam egy helységben, ahol van két hotelszoba. Itt van egy szekrény, amit nem tudok elhúzni. Mögötte látok egy ajtót. Ez a helyes út? Ha válaszoltok kösz, ha nem, akkor odamegyek és összetöröm a berendezést, a kezetekkel és a lábatokkal együtt.
Kösz: egy olvasó

A két ajtót zárd be a retesszel, majd „használd" az ágyat, értsd: feküdj le. Ha felébredsz, akkor már eltolhatod a szekrényt, és majd az ablakon át menekülhetsz. Fenyegetéssel pedig semmire sem mész, mindannyian képzett harcművészek vagyunk, én például a Shaolin „halálos-nagylábujj" és a „részeges homlok-pöröly" stílus avatott művelője...

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Hello!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Splinter Cell DA-ben, hogy lehet előhozni a harmadik befejezést, mert írtátok hogy annyi van? Már megcsináltam, amikor az uccsó küldiben NEM lőttem le a Lambertet, és Sam a végén S.W.A.T-os lett az utána lévő küldiben. Meg úgy is, hogy lelőttem, és így semmi extra nem történt, csak letartóztattak.
Előre is kösz: Andris

Tényleg háromféle befejezés van:
Badassery: Ha felrobbantod a hajót, megölöd Lambertet, és Hishamet a játék során, VAGY az NSA-nál a megítélésed 33% alatt van, és az előző három „rossz" közül kettőt bevállaltál, akkor megmenekülsz, de üldözött leszel.

Escape: Ha nem robbantod fel a hajót, és Lambert, illetve Hisham megmenekül, de az NSA-nál 33% alatti értéken állsz, VAGY két „rossz" tett, de 33% feletti érték, letartóztatást von maga után, viszont a tárgyalás előtt megszöksz.
Escape to New York: Ha az NSA-nál 33% felett állsz és két jó strigulád van, VAGY mindhárom dolog – hajó, Lambert, Hisham – megmenekült, akkor kapsz egy esélyt a bomba hatástalanítására.

FABLE

Hello!
Tudnátok mondani olyan helyet a Fable-ben, ahol kulcsokat találok, amik nyitják a ládákat?
Előre is köszi, rendszeres olvasótok: Bence

Egészen pontosan 30 darab ezüst kulcs van a játékban, és a tinyurl.com/yzce6y oldalon mindegyik pontos helye dokumentálva van, igaz angolul, de a pálya neve és az illusztrációként mellérakott screenshoot sokat segít.

NEED FOR SPEED CARBON

Tisztelt PC Guru!
Karrier módban 55%-nál tartok, de amikor be akarok lépni, akkor egy hibaüzenettel leáll.
Kérem Önöket, hogy segítsenek.
Köszönettel: Gabesz47

Általában ezeket a fagyásokat – feltételezve, hogy legális verziód van (mert ha nem, az a bűnös) – az esetlegesen felpakolt magyarosítás okozza. Ha használsz ilyet, akkor a registryben (Start menü->futtatás->regedit) állítsd vissza a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Electronic Arts\Need for Speed Carbon local kulcsot „en"-re. Amennyiben mégsem tettél fel magyarosítást, akkor pedig az új tapaszok körül kelleni futni néhány kört. A verziódnak megfelelőt innen lehúzhatod: tinyurl.com/y4aocy.

KOTOR 2

Hello Guru!
Elakadtam a KOTOR 2-ben. Nar Shaddaa-n, amikor a raktárban vagyok, T3-mal nem tudom kinyitni a második zárt ajtót (a panelest, nem amelyiket a másik robot nyitja ki).
Előre is köszi a segítséget: Zolibusz

Ez egy olyan logikai feladvány, ahol az elején megadott karaktercsoportot (3E1D-L7T3), úgy kell alakítani, hogy szintén a kezdéskor látható minta (1E7T-3L3D) alakuljon ki belőle. Ehhez ki tudsz jelölni egy blokkot, és azt forgathatod az óramutató járásával (továbbiakban oj) megegyező avagy ellentétes irányba. A műveletsor: a középső blokkot az oj ellentétes irányba (31TD-LE73), aztán jobb szélső az oj irányába (317T-LE3D), és végül a bal oldalit oj ellentétesen.

Hello Guru Team!
A KOTOR-hoz és a KOTOR 2-höz lenne két, illetve egy kérdésem. A Manaanon azt a baromi nagy cápát csak méreggel sikerül megölnöm, a robbantással nem megy, és ezért kitiltanak a bolygóról. Hogy lehet megoldani robbantással? A másik a Koribbannal kapcsolatos, a síroknál a jobb elsőben egy hídon van egy oszlop, amitől nem tudok tovább menni. Hogyan lehet eltüntetni onnan?
A KOTOR 2-vel az a problémám, hogy francia verzió, mert ott vettem és kéne magyarosítás vagy „angolosítás", mert így vannak gondok.
Légyszi segítsetek! Előre is köszi!
Revan

KOTOR
1. A Kolto Control Panelnél látsz egy vezérlőpultot, lépj oda hozzá. A feladat a következő, van egy 5 egység űrtartalmú edényünk (container), és egy 3 egységnyi folyadékot befogadó (injector), ahhoz hogy destabilizáljuk az állomást a containerbe 4 egységnyi folyadéknak kell kerülni. A tennivalók: a; töltsd fel a containert (c=5, i=0), b; a containerből töltsd fel az injectort (c=2, i=3), c; ürítsd ki az injectort (c=2, i=0), d; a containerből töltsd át az injectorba (c=0, i=2), e; töltsd fel a containert (c=5, i=2), f; a containerből töltsd fel az injectort (c=4, i=3).
2. Tegyél egy gránátot az oszlopba, és máris szabad az út Ajunta Pall sírjához.
3. Angol nyelvi fájlokat nem találtam, de magyart igen. Kérdéses, hogy a magyarosítás a francia verzióval hajlandó-e együttműködni, továbbá még egyik sem 100%-os készültségi állapotú, de érdemes bepróbálkozni a tinyurl.com/yxx2b6 illetve a tinyurl.com/-y5heb4 oldalakon található fordításokkal.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Hello PC Guru!
Elakadtam a Heroes 5-ben, és örülnék, ha segítenétek. A szörny kampányban (második kampányban), azon a pályán, ahol az erdőn kell átkelni, meg még valami druida tanácsot is cáfolni kell. Megyek, megyek, de amikor jön az őzfejű ember, akkora csapata van, hogy még a csata elején meghalok. Szeretném, ha küldenétek egy végigjátszást, vagy elmondanátok, hol lehet letölteni.
A segítséget előre is köszi.

Végigjátszás itt: tinyurl.com/y7ezxc, magyar nyelvű, és a fent említett probléma is érdemben ki van vesézve.

THE MOVIES

Sziasztok mélyen tisztelt Guruk!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a The Movieshoz honnan lehet letölteni a teleknövelő, és a több dolgozó patchet, mert akárhol kerestem, nem találom.
Segítsetek!
Richárd

Kövesd a linket, és légy boldog: tinyurl.com/sbt79

NEVERHOOD

Sziasztok!
A kérdésem a következő: A Neverhoodban hogyan lehet felvenni azt a kazettát, ami az egyik kulcs mellett van? Kiszállok a piros „kocsiból", és ott van felül a kulcs, egy kicsit lejjebb meg a kazi, de akárhova klikkelek, semmi.
Előre is köszi: Dávid

Ha azon a helyen vagy, ahol gondolom, nos, ott a „kazetta" nem elérhető. Vissza kell menni (híd átalakít, zsugorítás, koktél ugyanúgy, ahogy ide eljutottál), de a hídnál a kemenceszerű ablak előtti gombot nyomd le. A monitoron feltűnő karaktereket sorban jegyezd fel egy papírra (azt az egyet, amelyiknél hangjelzést hallasz, külön írd fel). A transzportáló gépnél most indulj el a másik irányba, haladj tovább, amíg egy másik hasonló ablakhoz nem érsz, ott sorban vidd be a karaktereket, és a hangjelzésnél pedig azt, amelyiket külön feljegyezted!

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Hello PC Guru!
Elakadtam a Dark Messiah of Might and Magicban. Ott tartok, amikor meg kell szerezni a négy drágakövet egy nagy pókszoborhoz.
Légyszi segítsetek! Köszi.

Na akkor még egyszer, részletesen, mert ezt továbbra is sokan kérdezitek!
1. Moonsilk Crystal. A pókszobor alatti helyiségben van, egy sima falú beugrókkal határolt fülkében, fent a falon.
2. Mayden's Eye. Át a kripta bejáratán, amit a Moonsilk nyit, majd faltörő kosként használni a felfüggesztett gerendát, és az egyetlen járható úton eljutsz (több nagyobb termen át) egy zombiktól nyüzsgő lejáratig, amelynek közepét spirálisan ereszkedő lépcső foglalja keretbe. Nézz fel a falra, és meglátod a lámpásként világító kristályt.
3. Soul of the Crone. A lépcsőn le, és hamarosan egy szarkofághoz érsz. Győzd le a feltámadt varázslót, és tiéd a harmadik kristály.
4. Matron's Heart. A szarkofág mögött indul-

hatsz el, és hamarosan a kripta központi részébe érsz, látsz egy leszakadt hidat, no nézz le a végéről a mélybe. Ugorj le (lehetőleg a vízbe ess), és a parton ott vár az utolsó drágaszág.

GOTHIC 2

Hello!
Azt írtátok, hogy úgy csatlakozhatunk a milíciához, hogyha megcsináljuk a „Tanítvány Khorinisban" című küldetést. Ez melyik? Mit kell csinálni?
Üdv: szg

Miután felcsillant a milíciához való felvétel lehetősége (vagyis ha elég sok mellékküldetést megcsináltál már) beszélj Lord Andrével. A bejutás egyenes útja a tolvajok lebuktatása lenne, de mivel a legtöbb végigjátszás szerint is ez egy későbbi íjász karakter fejlesztésénél inkább hátrány, ezért ajánlják a kiskaput (Tanítvány Khorinisban küldetést elvégzed és beszélsz a Lorddal). A városba vezető kapunál (Xardas tornya felől) beszélj Ruperttel, majd Matteóval. A következő küldetéseket kell elvégezned a Tanítvány Khorinisban keretén belül: Matteo és Gitta (Torben háza mögött beszélhetsz a hölggyel), Prémek Bospernek (hat farkast megölni, és a mestertől megtanult módon megnyúzni), Istenek áldása (keresd meg Vatrast, illetve Daront a piactéren), Egy óriási kihívás (csalj az erdőből az őrséghez egy orkot, majd miután felkoncolták, szerezd meg a fegyverét).

Hello!
Elakadtam a Gothic 2-ben. Az Alrik kardja küldetésnél Jorától nem tudom visszavenni a kardot, szóba se áll velem. A Dragomir számszeríja küldetésnél, pedig Dragomir nem is hagyta el az íjpuskáját. Ott van a hátán. Csak a technika tanulását tudom tőle kérdezni. Orlan tanyája hol van? Ui: Nincs magyarosítás a Gothic2-höz ?

1. Szerintem az a probléma, hogy nem mérkőztél meg Alrikkal, csak az infót gyűjtötted be. Tehát hívd ki párbajra, kend el a száját (de ne kutasd át, meg semmi fosztogatás!), aztán hívd ki újra, ekkor elmondja, hogy a fegyvere silány, és a küzdelemhez méltó vasa Joránál van. A küldetés innentől aktív, továbbá, ha Jorának megcsinálod a Kereskedők aranya nevű küldetést, ingyen jutsz a kardhoz.

2. Ötletem sincs, hogy miért nem jelenik meg a küldetés.

3. Onar tanyájára gondolsz? Mert Orlan a Taverna fogadósa. Onar tanyája felé, pedig a Tavernánál található útkereszteződés azon ága vezet, amelyik felé tábla mutat.
Ui. De igen van. beam.to/gothic2.hu

GOTHIC 3

Tisztelt PC Guru szerkesztőség!
Elakadtam a Gothic 3-ban. Xardas azt kéri tőlem, hogy szerezzem meg neki, Adanos öt ősi ereklyéjét. Már megvan négy darab, csak az ötödiket nem találom sehol. (Adanos amulettje, köpönyege, koronája és gyűrűje van meg eddig.) Mi az ötödik, és hogy szerezhetem meg?
Előre is kösz a segítséget. Ja, és király a lap, csak így tovább.

Két gyűrű van a „kollekcióban", az egyik +50 manát ad (valószínűbb, hogy ez hiányzik még nálad), és a Fire klán vezetőjétől kapott térképpel juthatsz el a lelőhelyéig (Nordmarba; a pontos hely: Akascha's Ancestor Stone), a másik pedig +50 életre tápoló gyűrű, és Gothában a főküldetés részét képező feladat közben, a levadászott démontól lehetett elvenni.

HAEGEMONIA

Üdv!
Van egy nagy problémám a Haegemoniával. Na szóval, amikor új játékot kezdek, minden király, de ha egy mentett állást töltök be, az egységeim láthatatlanok, és csak a fénysugár látszik a hajóim végénél. Állítólag van egy patch, ami orvosolja ezt, de sehol sem találom.
Válaszotokat előre is köszönöm.
Hű olvasótok: Robee

A Digital Reality weboldaláról lehúzhatod a legfrissebb javítást. Pontos link: tinyurl.com/ylh274

FIFA 07

Csá Guru!
Lenne egy kérdésem, illetve kettő. Na írom.
1. kérdés: A Fifa 07-nél hol lehet beállítani a magyar kommentátort?
2. kérdés: Hol lehet letölteni a 07 magyarítását?
Köszöni hűséges olvasótok: Zico

1. Merő jóindulatból feltételezem, hogy külföldön szerezted be, vagy onnan kaptad a játékot, mert az itthon megjelenő verzió (külön hála az EA-nek!) teljesen magyar, és nem kell beállítani semmit. A külföldi verziókban meg nincs benne ez a kommentár.
2. tinyurl.com/tmjpl

THE SIMS 2

Hello Guru!
Lenne egy problémám a Sims 2-ben. Az lenne röviden, hogy nem jön le a konzol, hogy beírjak egy kódot. Áron

A konzolt Ctrl+Shift+C kombóval tudod lehívni.

LULA 3D

Sziasztok!
Egy darab kérdésem lenne, mégpedig a következő: van a Lula 3D-hez magyarítás v. magyar nyelvű végigjátszás? Ha van, honnan tudom leszedni őket?
Előre is kösz: IKE

Honosító törekvésekről nem tudok, de magyar nyelvű végigjátszást letölthetsz a tinyurl.com/wgqhp oldalról.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Kedves Guru!
Elakadtam a Prince of Persia – The Sands of Time nevű játékban, és nem tudom, hogy mit kellene csinálnom! Bemegyek egy kör alakú terembe, aminek a közepén egy női szobor áll. Van 8 db ajtó, amelyikbe ha bemegyek, akkor vagy a mellette lévő ajtón, vagy azon az ajtón, amelyiken bementem, jövök ki! Ez az egész a játék 84%-nál történik!
Kérlek, ha tudsz, segíts! Előre is köszi! RobiGO

Ez egy útvesztő, ha ki akarsz jutni, mindig azokon az ajtókon menj át, amelyek mögül vízcsobogást hallasz.

OBLIVION

Szevasztok!
Volna 1-2 kérdésem az Oblivionnal kapcsolatban. Az első a Tolvajok Céhe egyik küldetése, a Lost Histories. Na ott tartok, hogy a csávó a Skingrad Dungeonban, akit lesitteltek, mesélt valamit, és ki is szabadítottam, amiért elmondott valami infót, de csekély angoltudásom révén nem tudom, mit kell csinálni, ugyanis nincs jelzőnyíl, amit kövessek a célponthoz.

A második kérdés pedig, hogy olvastam a Guminինja OblivionHQ-n egy társaságról (nem hivatalos céhről), ami az IC-ben van, és ha megcsinálok nekik 1-2 dolgot, akkor 500 aranyat adnak minden Vampire Dust-ért. Hogyan lehet ebbe a társaságba bekerülni?
Előre is köszi.
Üdv: Kispusi

1. A keresett személyt elhurcolta egy vámpír, nézz alaposan körül a helyszínen, és kövesd a vérnyomokat (titkos kapcsoló is van a dologban).
2. Az említett weboldal a Városi küldetések -> Imperial City -> Order of Virtuous Blood pont alatt részletesen taglalja a tennivalókat.

CDPROJEKT TIMES

2007. január 8.

CD Projekt Times

Csapatmunka Varsóban és Prágában

A budapesti csapat startra kész

A klánunk lengyel és cseh tagjai már évek óta véres harcot vívnak, szereztek néhány sebesülést, de eddig sikerült mindig felülkerekedniük. A magyar csapat tagjaira is számtalan megpróbáltatás vár, de szerencsére már a kezdetektől felhasználhatjuk az eddig megszerzett tapasztalati pontokat és képességeket.

www.cdprojekt.com

Van elég őrült ötleted? A már három országban győzedelmes klánunk fotorealisztikus karaktert keres profi csapatunkba. Ne késlekedj, ha egy különleges világ különleges mindennapjaiban szeretnél aktívan résztvenni!

Egy non-lineáris, nyitott végű kaland vár rád, számtalan fő- és mellékküldetéssel. Ahhoz, hogy csatlakozhass klánunkhoz, Marketing területen jártas karakterrel kell rendelkezned.

Pozíció: Marketing Manager/Specialista

Küldetések helyszíne: Budapest

Minimális rendszerkövetelmények:

- Felsőfokú végzettség (előny marketing/menedzsment, kommunikáció/PR terület)
- Minimum 1- 3 évnyi harctéri tapasztalat marketing vagy hasonló területen vívott küzdelemben
- Jó kapcsolatteremtő és szervezőkészség
- Önálló és felelősségteljes munkavégzés
- A győzelemhez vezető új útvonalak, eszközök felkutatása, kreatív gondolkodás
- Képes egy team tagjaként önállóan, más karakterosztályokkal közösen együtt dolgozni
- MS Office programok területén való jártasság, kard, szablyák és íjak használata
- Jó angolnyelv tudás, esetleg némi jártasság elf és ork nyelvekben
- Játékszoftverek ismerete előny

Fő- és mellékküldetések:

- A marketing stratégia és kapcsolódó haditervek, taktikák kialakítása és megvalósítása
- A költségek tervezése és utánkövetése
- A termékek életciklusának teljeskörű menedzselése
- Trade marketing
- Szoros együttműködés a Lengyelországban lévő anyacéggel

A játék legfontosabb jellemzői:

- Kellemes, részletgazdag környezet
- Előrejutási lehetőség, tapasztalati pontok folyamatos gyűjtése, szinthatárok nélkül
- A szokásostól eltérő, a kreativitást előnyben részesítő munkafolyamatok
- Versenyképes jövedelem, plusz juttatások

Elképesztő grafika, kooperatív, csapatalapú játékmódok, és rengeteg, a legkülönfélébb kihívás vár rád. Ha készen állsz a játékra, küldd el karaktered részletes magyar és angol nyelvű leírását az alábbi címre: mmhu@cdprojekt.com

További információk: www.cdprojekt.info/praca/hu

Megjelent az új Computer Panoráma!

Címlapsztorink:

Vista-képes vasak

Tesztek

250/500 GB-OS SATA MEREVLEMEZEK

VIDEOKÁRTYÁK JÁTÉKOSOKNAK

ANTIVÍRUS PROGRAMOK

Intelligens otthon

Új sorozat: virtualizáció

Így készítsen videoblogot!

Tippek-trükkök 30 oldalon

Keresse az újságárusoknál!

A Január és február a játékipar nagy uborkaszezonja, ilyenkor még kevesebb játék jelenik meg, mint nyáron. Érthető, hogy miért nem időzítik a kiadók a programok premierjét év elejére: ezzel éppen lecsúsznának a karácsonyi piacról, az emberek vásárlókedve pedig az ünnepek után visszaesik. Az a néhány játék, amelyik ilyenkor jelenik meg, nem számíthat sok jóra – de ha visszatekintünk, azért akadnak közöttük kivételek és emlékezetes nevek.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Medal of Honor: Allied Assault

A háborús first person shooterek klasszikusa a karácsony utáni pangásban is nagy sikert tudott aratni 2002 elején. A program a második világháború hadszíntereire kalauzolta a játékost, és olyan élményt nyújtott, amit minden kritika a Ryan közlegény megmentése első 20 percéhez hasonlított. A MoHAA-nak legfeljebb csak a nehézségét érte bírálat (már az első pályán, az Omaha Beach-i partraszálláskor is könnyen meg lehetett halni, bár ez is az élethűséget szolgálta), egyébként szinte lehetetlen volt belekötni. Páratlan grafika, történelemhű fegyverek, és az a bizonyos, sokszor nagybetűsként emlegetett Hangulat... ami olyan erősnek bizonyult, hogy a játék egy új csapásirányt jelölt ki az FPS-eken belül. Aki szereti a Call of Dutyt vagy a Brothers in Armst, bizonyára szép emlékeket őriz ezek őséről is.

...10 éve:

Magic: The Gathering

A gyűjtögetős kártyajátékok piacát megalapító Magic: The Gathering említése hallatán a fél szerkesztőségnek könny szökik a szemébe, de legalábbis Hancu kollégának és nekem biztosan – nem kevés vizsgalehetőségünk ugrott, mert tizenkét dimenziós bináris hiperkockák bemagolása helyett (tényleg volt ilyen tételünk!) inkább a kolesz tetején teszteltük, mire megy a zöld-vörös pakli a kék-fekete ellen. Aztán felnőttünk, és ahogy illett, szépen rászoktunk a Magic számítógépes adaptációjára, egészen pontosan a Sid Meier-félére (mert több is volt). 1997-ben nem volt más program, amibe annyi időt öltünk volna, mint ebbe, amiért Meier mester függőségkeltő játéktervezése volt a felelős. A Pirates! atyja egy kisebb szerepjátékot hegesztett a kártyacsaták köré, így a párbajok mellett a tápolás, lapgyűjtögetés és az aprólékos paklicsiszolgatás öröme is megadatott a játékosoknak. Talán jelzi akkori rajongásunkat, hogy én idén is végignyomtam ezt a tízéves kövületet (és be is zsebeltem ezért Grathtól az ilyenkor kijáró „retrosznob" jelzőt).

...15 éve:

Gobliiins

PC mellett az Amiga nagy slágere volt a leginkább a logikai műfajba sorolható Goblinssorozat, amelynek címében mindig az i betűk száma jelezte a főszereplő goblinok számát. A folytatások a Gobliins 2, illetve Goblins 3 voltak, a sorozat első darabja pedig a Gobliiins névre hallgatott, így ebben még három manószerű izét kellett végigvezetnünk pár tucat furmányosnál furmányosabb helyszínen. A három goblin (harcos, varázsló, mérnök) különböző képességekkel rendelkezett, ezt alkalmazva lehetett a pályákon levő tárgyakat úgy használni, hogy a továbbjutás akadályai elháruljanak hőseink elől. Az egyszerű játékmenetet aranyos rajzfilmszerű grafika és roppant gazdag képi humor dobta fel, a harmadik résznek pedig a hangjai is zseniálisak voltak.

...20 éve:

The Last Ninja

Aki játszott valaha valamelyik Last Ninja-játékkal, valószínűleg élete végéig emlékezni fog rá. Ez az akciószéria a Commodore-gépek egyik legnagyobb neve volt, nagyjából olyan státuszt élvezett, mint most a Quake-sorozat. A programban a VHS-korszak legnépszerűbb karaktere, a magányos, feketeruhás nindzsa ölt halomra rosszfiúkat változatos módokon. A játékmenet a C64-es akciójátékokhoz képest villámgyors volt, a grafika pedig minden platformon az elérhető csúcsot képviselte. A zene C64-en a valaha készült legjobb volt, ami a három hangcsatornán megszólalt (említsük meg a komponistákat: Ben Daglish és Anthony Lee), de az Amiga-változat muzsikája is felkerülne egy képzeletbeli válogatáslemezre. A neten egyébként hemzsegnek a zenét feldolgozó remixek, egyik-másik egész jó.

PLAY!

keresd az újságárusoknál!

kelj fel és játssz!

Bang & Olufsen

írta · Galopp, Kremo

earset 2

a B&O termékei nem gyakran fordulnak meg a Guruban, lévén elsősorban felső kategóriás audiovizuális eszközeiről ismert a cég. Ezúttal azért teszünk kivételt, mert egy figyelemre méltó új mobil headsetjük került piacra. Az Earset 2 nevet viselő eszköz egyben a cég első bluetoothos headsetje, mivel az előd – az Earset 1 – még vezetékes változat volt. Az Earset 2 speciális DSP hangszűrővel rendelkezik, így biztosítja a kristálytiszta hangzást, legalábbis ezt ígéri a gyártó. A headset külső megjelenésében elsősorban az alumínium és a műanyag dominál. Ennek is köszönhető, hogy 22 grammot nyom a mérlegen.

A bluetooth maximum 10 méteres hatótávon működik, a készülék akkumulátorát 3 óra alatt lehet feltölteni. Egy teljes feltöltéssel maximum 100 órás készenlétet vagy 4 órás beszélgetést biztosít. Beépített ledekkel rendelkezik, melyek piros vagy zöld színben képesek világítani, jelezve, hogy az eszköz használatra kész, épp bejövő hívás van, merül az akkumulátor vagy ezek együttese. Természetesen, ha a fülünkön van az eszköz, akkor nem látjuk a ledeket, ezért különböző pittyegő hangokkal is jelez a headset egy hívás esetén, vagy ha épp elértük a maximális hangerőt annak állításakor. Az ára igen borsos (400USD fölött) a kivitelezés valamint a hang minőségéért cserébe, ráadásul azt is meg kell fizetni a leendő felhasználóknak, hogy a headsetek Rolls-Royce-át birtokolják...

A Bang & Olufsen a legfelső kategóriában játszik

Epson EMP-TW700

Az Epson EMP-TW700 egy 3LCD-s, HD-ready projektor, amit a gyártó elsősorban elkötelezett házimozi-rajongóknak ajánl. A natív 16:9 arányú, 1280 x 720 képpontos felbontása és HDMI bemenet ma már alapkövetelménynek tekinthető egy ilyen kategóriájú vetítőnél.
A gyártó csak a dinamikus kontraszt értékét közli, ez 10000:1-hez, amit az Epson Auto Iris Optical System nevű rendszerével érnek el. Ez a szokott módon a lámpa intenzitását és a rekeszt vezérli a megjelenített képi tartalom függvényében. A magas érték azonban ne tévesszen meg senkit, hiszen ennek közlése inkább csak bevett marketingfogás.

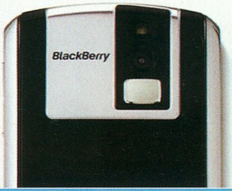
A továbbfejlesztett, 2,1-szeres zoommal rendelkező objektív 14 – köztük aszferikus – lencséből áll, s 80 vonalpár/mm felbontásra képes. Az LCD-s projektoroknál megszokott módon az optika viszonylag nagy szabadságot biztosít az elhelyezéshez. Nem gond, ha valakinek nem áll rendelkezésre nagy vetítőterem: az EMP-TW700 1,8 méterről már másfél méteres átlójú képet tud vetíteni. A vízszintes és függőleges lencseeltolással pedig a projektor pozícionálható a középponttól távolabb is, vagy a plafonra. A lencsék 102,3 százaléknyit mozgathatók fel és le, valamint 50 százaléknyit balra és jobbra. Az 1600 ANSI lumen fényerőt biztosító lámpa élettartamaként 1700 óra üzemidőt ad meg a gyártó.

Források közül az alábbiakat fogadja a vetítő: HDMI, video, YUV S-Video, RGB és SCART. A készülék ajánlott kiskereskedelmi ára mintegy 460 ezer Ft.

3 LCD-s újdonság az Epsontól - házimozi rajongóknak

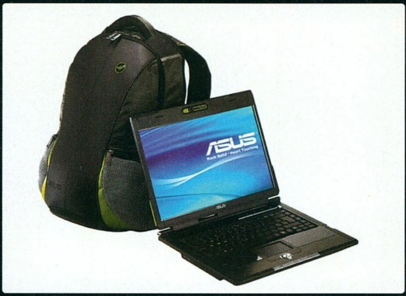
BlackBerry Pearl

Elődjeivel ellentérben a BlackBerry Pearl 8100 nem PDA-kinézetű lett, hanem rendes egykezes telefonra kezd hasonlítani, ami talán az új, SureType billentyűzetkiosztási rendszernek tudható be. Minden gomb „két betűs" lett, vagyis elvileg feleannyi gombbal megoldották a teljes billentyűzet kérdéskörét. Külön érdekesség még, hogy a szokásos navigációs gombokkal szerelt modellekkel ellentétben egy TrackBall-t, vagyis egy görgetőgolyót kapott.
A négynormás (850/900/1800/1900 MHz) telefon GPRS- és EDGE-képes, tartalmaz 2.0-ás, sztereó fejhallgatók kezelésére is képes Bluetooth vezérlőt, valamint WiFi-t is elhelyeztek benne. Kijelzője 240 x 260 pixel felbontású, 16 bites színmélységű, beépített vakus kamerája 1,3Mpixeles. Belső memóriája 64MB-os, de MicroSD kártyával bármikor bővíthetjük.
A 107 x 50 x 14.5mm méretű készülékház teljes tömege 89 grammot nyom, valamint 900mAh-s akkumulátora 15napos készenléti időt, vagy 3,5 órás beszélgetési időt tud „produkálni".

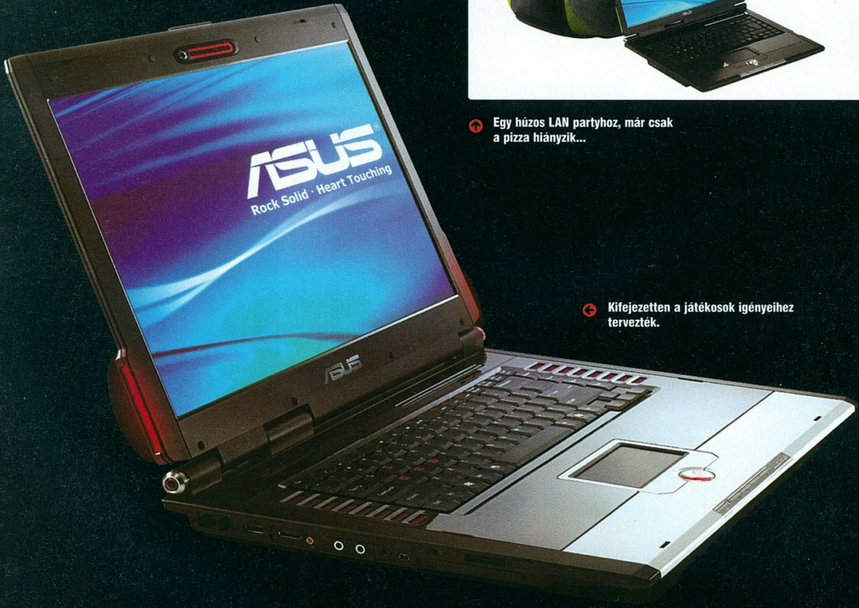


ASUS G1p G2p

az Asus új laptopjai kifejezetten a gamereknek készültek. A keresztségben a G1P és G2P nevet kapó gépeken ennek azonnal látható bizonyítékát is fellelhetjük, mivel az A, S, D és W billentyűk eleve más színt kaptak, kihangsúlyozva fontosságukat. A két modell között fontos eltérés a monitor (s ebből következően maguknak a gépeknek) a mérete, a kisebbik G1P 15,4, míg fivére 17 colos kijelzőt kapott. Előbbi kinézetében az A9-es vázára hasonlít, vagyis lényegesen nagyobb, mint a V6, de kisebb, mint az A6. A G2P tervezésénél kétségeket kizáróan az A7 modellre alapoztak. Az új gépek igen szépre sikeredtek, köszönhetően az alumíniumborításnak és a dögös színes világításnak. Ha belenézünk, mit rejtenek belül a gépezetek akkor mindkét esetben egy 2GHz-es Intel Core 2 Duo architektúrás processzort találunk, ami a Merom mobil széria tagja. A grafikus vezérlő egy ATI Radeon Mobility X1700-es típus, 512 MB memóriával. RAM-ból is kijutott rendesen, természetesen DDR2-es típusból zsúfoltak beléjük 2 GB-nyi mennyiséget, ami bővíthető 4 GB-ig. A háttértároló a hordozható gépeknél még nem szokványos, 160 GB-os, 7200 rpm-es példány. A konfigok részét képezi még a 8x-es, dupla rétegű lemezek írására is képes DVD meghajtó és a LAN partykhoz (is) elengedhetetlen 10/100/1000 Mbps-es Ethernet kártya. A G1P és G2P támogatja a WIFI protokoll 802.11a/b/g szabványait. Csatlakozókból annyi került a beléjük, hogy számolni is nehéz: Ethernet, modem port, fejhallgató, mikrofon, SPDIF jack, Express Card PCIE, Mini Firewire, S-Video TV-out, AV-IN, 4db USB, D-Sub, DVI, 4-pin mini IEEE1394, MMC/SD/MS/MS Pro kártyaolvasó - a teljesség igénye nélkül.



Egy húzos LAN partyhoz, már csak a pizza hiányzik...



Kifejezetten a játékosok igényeihez tervezték.

POV 5.1 Fülhallgató

a Point of view (POV) nevű cég eddig inkább videokártyáiról lehetett ismert, ezúttal azonban új területre kalandozott. A névadással nem vesződtek sokat a cégnél, mivel nemes egyszerűséggel csak Gaming Headphone 5.1 USB-nek keresztelték az új jövevényt. Ebből szinte minden lényeges kiderül, vagyis egy 5.1 térhangzást ígérő, kifejezetten játékosoknak készült fejhallgatóról van szó. Az eszköz ráadásul egy USB-s hangkártya is egyben, tehát nem a meglévő hangkártyába kell bekötni analóg csatlakozókon keresztül, hanem az egyik USB portba, a többit pedig megoldja a fejhallgató vezérlőegysége. Ebben találhatók meg az erősítők is, illetve ennek segítségével állíthatjuk csatornánként a hangerőt.

Az egységben összesen 8 hangszóró található, elsősorban a játékok és a mozifilmek hangjainak reprodukálásához hangolva. A gyártó szerint zenét is élvezetes vele hallgatni (mi mást mondhatnának?), de maradjunk annyiban, hogy szerintünk nem igazán arra való, a zenehallgatáshoz a sztereó még mindig sokkal alkalmasabb.

Akár játékhoz, akár filmnézéshez ígéretesnek tűnik.

A fülest hosszú idejű használatra tervezték (egy valamirevaló LAN party ugye eltarthat egész hétvégén), mikrofonja pedig eltávolítható, ha épp nincs rá szükség.

3D connexion SpaceNavigator

s Logitech egyik leányvállalata, a 3Dconnexion bemutatta SpaceNavigator nevű termékét, egy olyan háromdimenziós navigációs eszközt, amivel a 3D tervezők hatékonyabb módon irányíthatják 3D alkalmazásaikat. Hat darab optikai érzékelője folyamatosan és több szálon juttatja a navigációs adatokat a 3D alkalmazáshoz. Ezzel a megoldással úgy repülhetünk végig háromdimenziós világokon, hogy közben egyszer sem kell megállnunk és az egeret vagy a billentyűzetet használnunk az irányváltásokhoz.

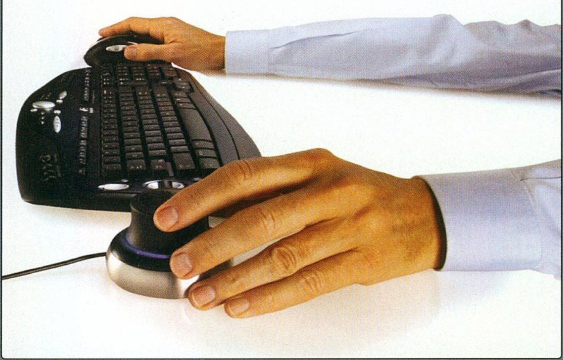
Az egeret kiegészítő, ám a másik kézben tartott szerkezet csökkenti a 3D képek kezeléséhez szükséges eszközváltások számát, így javítja a munka hatásfokát. Ezen túlmenően egyidejűleg képes pásztázni, nagyítani és forgatni a 3D objektumokat, ami az egérrel és a billentyűzettel eddig nem volt lehetséges.

Az új vezérlő egy kis felületű de nehéz acéltalapzattal támaszkodik meg az asztalon, és egy minden irányba hajlítható vezérlőgomb van rajta. Ha a gombot elmozdítjuk, az optikai érzékelők a folyamatos mozgást továbbítják a 3D környezetet ábrázoló alkalmazás felé. A vezérlőgombot lehet befelé nyomni, kifelé húzni, dönteni és forgatni. Az optikai érzékelők bármilyen irányú, néhány milliméternyi elmozdulásra is reagálnak. Egy erősebb nyomás gyors mozgást eredményez, míg egy gyengédebb mozdulat lassabbat. A két programozható nyomógomb (3 és 9 óránál) további segítséget nyújt a munkában.

A beállításokat – például a sebesség változtatását – az új 3Dconnexion konfigurációs varázsló szoftverével lehet elvégezni. A program animációkkal és képekkel illusztrálja az egyes beállítások működését és hatását az eszközre.

A SpaceNavigator PE (otthoni használatra szánt verzió) javasolt fogyasztói ára 59, magyarországi végfelhasználói ára még nem ismert.

Speciális "kormány" a 3D világokhoz



NOKIA 6300 Fogyókúra után

A 6300-at elnézve gondolhatnánk azt is, hogy a Nokiánál megirigyelték a Motorola sikereit a pengetelefonok terén, és azért lett az új készülék csak 11,7mm vastag – s valószínűleg nem is tévednénk nagyot. ban nincs benne. Belső memóriája is csak 8MB-os, azonban az értékesítési csomagban található egy 128MB-os microSD memóriakártya, amit szükség esetén egy 2GB-os méretűre is lecserélhetünk.

A Nokia új készülékét acélházba bujtatták

A középkategóriába szánt telefon többi mérete is kedvező, hiszen a már említett vastagsághoz 106,4 milliméteres hossz és 43,6 milliméteres szélesség, valamint 91 grammos tömeg társul. Így biztosan nem fogja húzni senki zsebeit, és a kezekben sem fog eltűnni, valamint a homorú felületű gombok sem lettek annyira aprók, hogy egy megtermett ember ne tudna velük elboldogulni.

A készülék fényét a rozsdamentes acélváz is emeli, mely kellemes fogást, azonkívül megfelelő strapabírást vetít előre.

A háromnormás (GSM 900/1800/1900 MHz) telefon nincs felkészítve a 3G-re, azonban GPRS és EGDE Class 10-re képes, és Bluetooth támogatással is ellátták, infra azon-

A Nokiától lassan már megszokhatjuk, hogy az elfogadott kijelző-felbontása a QVGA, vagyis a 240 x 320pixel. Ebben a telefonban is ugyanilyen kapott helyet. Valamint a hátoldalon egy 2Mpixeles kamera, melyhez 8X-os digitális zoom társul.

S akkor még nem szóltunk a fejlett zenelejátszóról (MP3, AAC, AAC+, eAAC+), a hatvannégy szólamú polifonikus hangzásról, a sztereó FM rádióról, a Push To Talk funkcióról, a 860 mAh kapacitású lítium-ion akkumulátorról, valamint arról, hogy az Opera mini elnevezésű Web-böngésző gyárilag telepítve lesz a már 2007 elején piacra kerülő készülékre.

SONY ERICSSON

A Sony Ericsson új, kagylóforma készülékére tekintve, szinte biztosak lehetünk benne, hogy designereinek okozott néhány álmatlan éjszakát. Erre leginkább az összecsukva igen letisztult gömbölyded formák, majd az első hívás beérkezésekor láthatóvá váló külső kijelző, és a körkörösen futkorászó szivárványszínű fényjelenségek utalnak. A külső részen a kijelző felett kis piktogramok is megjelennek, mikor egy elmulasztott hívásunk van, vagy néma üzemmódra kapcsoltunk, esetleg merülőben van az akkumulátorunk. Belbecs tekintetében már nem sok újat hozott ebben a kategóriában a készülék. Már

A Z310i különleges átlátszó kijelzője, szőke barátnőink kedvence lesz...

persze ha nem tekintjük az ebben a szegmensben nem igazán elvárt Bluetooth-támogatást. A 87x46x24.5 mm méretű készülék szolgáltatásai között ugyanis ezt is megtalálhatjuk, igaz a videókezelés egy az egyben kimaradt belőle.

Többi tulajdonsága nagyjából megfelel a kategória kívánalmainak, s ára is eszerint fog alakulni, hiszen a gyártó ajánlása szerint 2007 első negyedévétől 150 eurónak megfelelő áron kerülhet majd a polcokra.

MOTOROLA Rokr E6

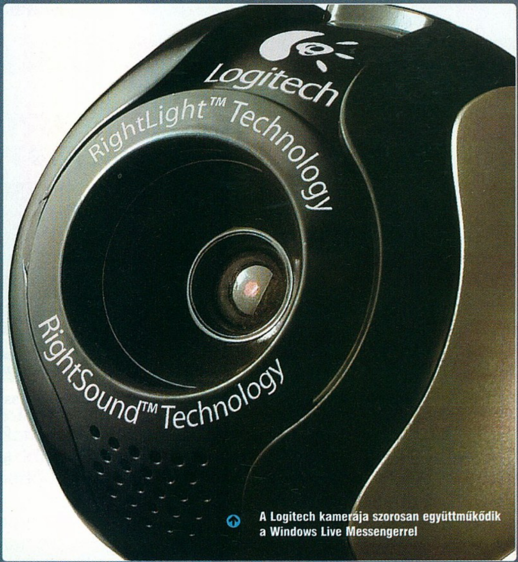
A Motorola eddig nem vitte túl sokra ROKR sorozatával – ezt be kell látnunk. Úgy néz ki azonban, itt az üdítő megváltás az E6 „személyében", ami az L7-es típus kinézetét örökölte meg. Az újdonság 240 x 320 pixeles érintő kijelzővel rendelkezik, mely a TXT technológiát képviseli és 262 ezer színt képes kezelni. Az E6 a MontaVista Linux nevezetű operációs rendszert hordozza magában, mely mellett már csak 8 MB szabad memóriára tellett. Ez szerencsére könnyedén bővíthető SD vagy MMC típusú memóriakártyával, melyekből gigás méretűek is viszonylag olcsón kaphatóak manapság. A készülék három sávos GSM telefon, GPRS és EDGE-dzsel felszerezve, de UMTS és HSDPA nélkül. Adatokat csak bluetoothtal továbbíthatunk, az infra port kimaradt. A bluetooth A2DP képes, így sztereó bluetoothos headsettel sztereóban élvezhetjük a zenéinket vagy a beépített FM rádió hangját.

A zeneformátumok közül az MP3, AAC, AAC+, WMA, RA, WAV, MIDI, AMR-NB és AMR-WB formátumokkal küzd meg gond nélkül az E6. Rendelkezik 3,5 mm-es jack aljzattal, így kompatibilis a szabványos fejhallgatókkal is. Az oprendszer rendelkezik HTML böngészővel és képes a Microsoft Office dokumentumok kezelésére is. A beépített Java kliens MIDP 2.0 alkalmazásokat is kezel. Az E6 111 x 52 x 15 mm-es és 121 grammos. Az akkumulátora több mint 200 óra készenlétet vagy 7 óra beszélgetést bír ki. Kíváncsian várjuk a kezdőárát, vagy hogy megjelenik-e a hazai szolgáltatók kínálatában.

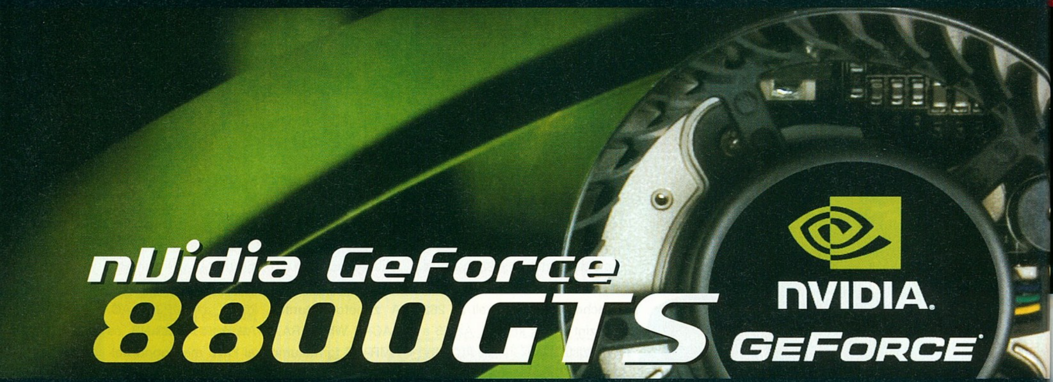
LOGITECH QuickCam Communicate STX Plus

A Logitech bejelentette új, alsó kategóriás, elegáns kivitelű webkamerájának bevezetését. A Windows Live Messenger szolgáltatáshoz készült QuickCam Communicate STX Plus webkamera-fejhallgató kombináció a Logitech és a Windows Live Messenger folyamatos együttműködésének legújabb terméke.

Ez a webkamera kifejezetten a Windows Live Messenger ingyenes videotelefon szolgáltatásához lett kifejlesztve azzal a céllal, hogy annak használatát a lehető legegyszerűbbé tegye. A Windows Live videofon szolgáltatása egy gombnyomással össze tud kapcsolni két embert, de az STX Plus ezt még egy lépéssel továbbviszi. A kamera kiszolgálja a Live Messenger minden funkcióját, és még egy lehajtható biztonsági fedél is van rajta, ami lecsukásakor megszünteti a videoadást, kinyitásakor pedig automatikusan elindítja a Live Messengert.
Az asztali számítógépekhez tervezett webkamera VGA CMOS érzékelő lapkája 640 x 480 képpontos felbontást tud. A kamera külseje a Logitech szokásos szemgolyó formáját követi, színvilága azonban egyedi: fekete és ezüst. Jár hozzá egy lapos monitorokra rögzíthető csipesz, és egy zajszűrős mikrofonnal szerelt sztereó Logitech Internet Chat fejhallgató.
Az új QuickCam már kapható Európában, ajánlott magyarországi végfelhasználói ára 19 000 forint.



A Logitech kamerája szorosan együttműködik a Windows Live Messengerrel



nVidia GeForce 8800GTS

Másodpilóta

írta · Horváth Patrik

Az elmúlt számban megjelent Digitális feltámadásban már ejtettünk szót előzetesen a GeForce 8800-as család kisebbik tagjáról, akkor bizalmat szavaztunk neki, ezúttal megtudhatjátok, hogy valóban rászolgál-e erre az ominózus kártya.

Az nVidia G80-as családja november elején indult útjára rögtön két taggal. Az egyik a GeForce 8800GTX, amellyel már megismertettünk benneteket két hónappal ezelőtt, a másik a most bemutatásra kerülő 8800GTS. Az új architektúra rengeteg változást hozott magával, a két fenegyerek közti legfontosabb különbség a végrehajtó egységek számában van. Míg a GTX-ben 128 darab univerzális stream processzor végzi mindennapi dolgát (1350 MHz-en), addig a GTS-ben 25%-kal kevesebb, azaz 96 (1200 MHz-en). A memóriavezérlő is csorbult valamelyest (GTX: 384 bit és 768 MB, GTS: 320 bit és 640 MB), de ez alapvetően nem befolyásolja a kártyák teljesítményét. Ami jó hír a kisebb házzal rendelkezőknek az az, hogy a GTS összement, így már „csak" akkora, mint az előző generáció csúcskártyái (GeForce 7900GTX, Radeon X1950XTX). Fogyasztás tekintetében még jobb a helyzet, ugyanis egy 8800GTS valahol e között a két kártya között helyezkedik el, tehát nem feltétlenül kell aggódnunk a tápellátás miatt. Hőtermelése sajnos semmivel sem jobb, mint a 8800GTX-nek, teljes terhelésen 80-85 fokot mértünk, igaz a hűtőventilátor (amely megegyezik a GTX-ével) csendben volt, gyakorlatilag alig hallatszódott ki a házból, nem kell tehát plusz költséggel számolnunk.

Első körben arra voltunk kíváncsiak, hogy mekkora a teljesítményveszteség a GTX-hez képest és bizony a papírforma a legtöbb helyen kijött. Általánosságban elmondható, hogy a 25%-kal csökkentett Stream processzorszám, a 11%-kal csökkentett Stream órajel és a 26%-kal kisebb memória-sávszélesség durván 25-30%-os visszaesést eredményez. Ez nagyjából egálban van az árakkal is, hiszen egy 8800GTS-ért megközelítőleg 120 ezer forintot kell fizetnünk, míg GTX-et 160 alatt nem nagyon találunk.

Szintén érdekes témának ígérkezett az előző generáció csúcskártyáihoz való viszonyítás. A Radeon X1950XTX még mindig 100 ezer forint környékén tanyázik, a GeForce 7900GTX sem olcsóbb érezhetően, míg a GTX szintre húzható MSI 7900GTO kezd elfogyni a 70 ezer forintos árcédulájával. Tesztünkben előbbi kettőt szerepeltetjük a GeForce 8800-ak mellett.

A mellékelt táblázatból jól látható, hogy a 8800GTS nagyon leszakad a GTX-től, de még így is bőven megelőzi az előző generáció éllovasait, az X1950XTX egyszer sem tudja megverni. Megvizsgáltuk a túlhajtást is, a gyári 500/1600 MHz-es órajelről egészen 615/1800-ig sikerült elmozdulnunk, amely 23 illetve 11%-os tuningot jelent. A stream processzorok órajelének állítására még nincs lehetőség, de az nVidia nem zárkózik el egy esetleges ilyen irányú támogatástól. A tuningolt eredmények átlag 15-20%-ot hoztak a konyhára, viszont ez sem volt elég ahhoz, hogy a nagy testvér közelébe sikerüljön érni.

A GeForce 8800GTS remek kártya, biztosak vagyunk benne, hogy az ATi válaszlépésként csökkenteni fogja az X1950XT és XTX árát, annál is inkább, hogy kiszórják az R580-as magot az R600 érkezése előtt (ahogy tette ezt az nVidia a 7900GTO-val). Amennyiben a 8800GTS ára 90 ezer forint alá süllyed (március környéke), ajánlott vétel lehet a tehetősebb vásárlóknak. A jelenlegi árak mellett egyelőre a GTX rendelkezik jobb ár/teljesítmény mutatóval.

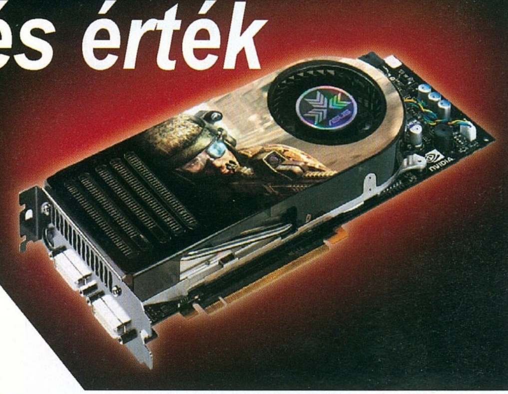
Órajel mag/memória (effektív)	8800GTX 575/1800 MHz	8800GTS 500/1600 MHz	8800GTS 615/1800 MHz	7950GX2 500/1200 MHz	X1950XTX 650/2000 MHz	7900GTX 650/1600 MHz
F.E.A.R. 1600x1200 4/16	40/81/193	29/58/127	33/67/152	38/68/250	28/57/130	24/47/100
Doom 3 1600x1200 4/16	122	89	N/A	109	80	73
NFS: Carbon 1600x1200 4/16	71 (53)	50 (37)	60 (44)	22 (16)	48 (34)	29 (21)
HL2: Lost Coast 1600x1200 4/16	157	130	N/A	121	91	89
Company Of Heroes 1680x1050 4/16	84 (43)	54 (29)	64 (35)	16 (12)	35 (17)	40 (20)
Titan Quest 1680x1050 4/16	100	64	76	67	40	48
Prey 1600x1200 4/16	100	72	N/A	79	62	54
Tomb Raider: Legend 1680x1050 4/16	55	40	N/A	25	25	24
Age of Empires III 1680x1050 4/16	78	56	N/A	44	49	33

* Minden érték képkocka/mp - a nagyobb érték a jobb
** Zárójelben a futás során mért legalacsonyabb értékek

ASUS EN8800

Teljesítmény és érték

DirectX 10 kompatibilitás, Ghost Recon és GTI Racing ajándékba



A legtöbben a 3D-s játékokhoz vásárolnak grafikai kártyát, napjaink kifinomult játékai pedig igen nagy teljesítményű eszközöket követelnek. Ezen felül a személyi számítógépek világát és a digitális szórakoztatást új dimenziókba helyező Vista operációs rendszer adottságainak kihasználásához érdemes olyan új grafikai megoldást vásárolni, mely készen áll a forradalmian új technológia fogadására.

Féktelen teljesítmény

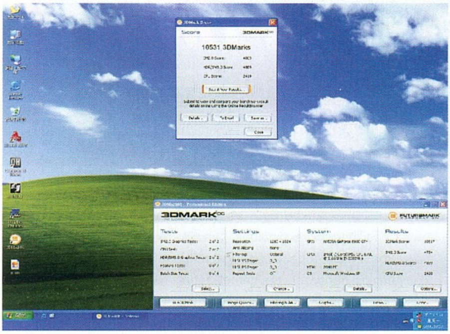
Az ASUS EN8800 termékcsalád – mely két kártyát, az EN8800GTX/HTDP/768M és az EN8800GTS/HTDP/640M modelleket takarja – biztosan megoldást kínál a fenti kihívásokra. Először is mindkettő az Nvidia legújabb GeForce 8800 GPU-jára épült, előbbi pedig 10,531 pontot ért el a 3DMark06-on 1280x1024 felbontással, ami több mint elég gyors a legjobb 3D játékok megjelenítéséhez.

DirectX 10 és Vista kompatibilitás

Az EN8800 termékcsalád mindkét tagja DirectX 10 kompatibilis és támogatja a Shader Model 4.0 verziót, így a játék objektumok és adatok tömeges kezelését hatékonyan valósítják meg. Az eredmény egy minden eddiginél gazdagabb és élvezhetőbb játékélmény. A DirectX 10-zel való kompatibilitás egyben a Microsoft Vista operációs rendszerek támogatását is jelenti.

Értékes összeállítás – 3D játékok és grafikai benchmark eszközök

Ha már úgyis a játékokhoz vásárol grafikai kártyát, mi lehetne hasznosabb, mint két népszerű játék egyenesen a dobozból!? Az EN8800 termékcsaládhoz mellékeltünk egy Ghost Recon Advanced Warfighter játékot az Ubisofttól és egy GTI Racinget a Techlandtól. A 3Dmark06 Advanced Version, az első grafikai benchmark szoftver pedig szintén mindkét kártyához ajándékba jár. Mindegy, hogy játékosok vagy tuningőrültek veszik meg a kártyákat, kiváló minőséget és igazi értéket kapnak cserébe.



▲ az ASUS 10.531 pontot ért el a 3DMark06-on.

Splendid Intelligens Képjavító Technológia

A monitoron megjelenő képeket az EN8800 termékcsaládnál a Splendid Intelligens Képjavító Technológia, ez a kizárólag ASUS eszközöknél megtalálható megoldás teszi még élvezhetőbbé. A Splendiddel, az ASUS grafikai kártyák olyan minőségi képeket hoznak létre, melyek az emberi szem számára a legkedvezőbb látványt nyújtják. A Splendid a legjobb Nvidia PureVideo™ technológiával dolgozik a kristálytiszta dekódolt videó tartalmak megjelenítéséért.

Amint a cím is elárulja, az EN8800 termékcsalád a csúcsteljesítmény és a lenyűgöző extrák kivételes ötvözete. Ha frissíteni szeretné számítógépes rendszerét, feltétlenül próbálja ki az ASUS két új grafikai kártyáját.

Fizetett hirdetés

GPS PDA-n és okostelefonon

Mindig képben

írta · Kremo

A GPS-ek használata ma már teljesen megszokott dolognak tekinthető. Ezúttal arra keressük a választ, hogy hogyan oldható meg a navigáció a legegyszerűbben, felhasználva PDA-nkat vagy okostelefonunkat.

Az egyre népszerűbb GPS navigáció, lassan egyre több eszközbe épül be, melyeket nap mint nap magunkkal cipelünk. Nézzük, mi kell egy komoly térképpel és hanggal tarkított GPS navigációs rendszer beüzemeléséhez. Alapesetben két irányból lehet elindulni. Az első lehetőség, hogy az ember vesz egy eleve navigációs eszköznek tervezett készüléket. A második lehetőség, egy már meglévő készülék bővítése a GPS-sel. Az első esettel ezúttal nem foglalkozunk, csak a már esetlegesen birtokunkban lévő eszközök bővítésével. Mi is lehet ez a már létező eszköz? Lényegében bármi, amin operációs rendszer fut. Ezt is szűkítsük most le az okostelefonok és PDA-k csoportjára, melyeket ezentúl egyszerűen csak mobilnak fogunk nevezni. Ezeken belül már mindegy hogy Symbiannal, Windowssal vagy más rendszerrel van dolgunk, mert ma már minden rendszerhez megtalálható a megfelelő kiegészítő.

Mi is kell igazán ahhoz, hogy mindig tudhassuk, épp hol tartózkodunk? Egyrészt egy GPS vevő, ami kapcsolatot teremt a műholdak és a mobilunk között. Másrészt egy megfelelő navigációs szoftver, mely rendelkezik a kívánt terület megfelelő térképével, valamint nem árt rendelkezni megfelelő kompatibilitással az eszközök között, hogy ne akadjanak problémák a mindennapi használat során. Valamint – nem utolsósorban – sosem árt, ha a tarsolyunkban van a konkrét mobil és navigációs szoftver használati utasítása...

GPS VEVŐK

A GPS vevő megvásárlása nem egyszerű feladat. Nagy a választék nem csak gyártók, hanem típusok terén is. Lássuk a szempontokat, amiket nem árt tudni a megfelelő döntéshez. Első kérdés, hogy miként kommunikál a vevő a mobilunkkal. Alapvetően két módszer használatos: a kábeles és a bluetooth kapcsolat. Előbbi lassan már elavultnak tekinthető, de azért még akadnak ilyen példányok. Akinek viszont már bluetooth-os mobilja van, mindenképp egy azt támogató vevőbe invesztáljon, hisz ma már ez nem drágítja akkora mértékben az árat és a jövőbeni mobilokkal is nagyobb arányban várható el a kompatibilitás. Ami drága nem feltétlen a legjobb, de nem érdemes a végletekig spórolni sem, hisz olyan extrákhoz juthatunk, melyeknek köszönhetően jó pár évig hasznos szolgálatot tehet a vevő anélkül, hogy cserélni kellene. Az első ilyen az akkumulátor készenléti ideje. Ma már léteznek 25-30 órás üzemidővel rendelkező vevők (pl. olyanok is, amik részben napenergia segítségével töltik az akkut). Ez persze rengeteg, hiszen senki sem vezet egyszerre ennyit. Figyelembe véve azt is, hogy az akkuk idővel vesztenek a teljesítményükből, az ilyen vevők még évek múlva is simán kibírnak majd egy külföldi utat, ha nem is oda-vissza, de legalább oda. Ezért ha csak nem teljesen biztos, hogy nincs rá szükség, nem célszerű alacsony üzemidejű készüléket venni.

A működési protokoll sokáig nem éppen az egységes szóval volt leírható, de a legtöbb vevő ma már támogatja az NMEA nevű protokollt. Ha nem is döntő fontosságú, de érdemes megnézni a specifikációk között, hogy szerepel-e ez, mert a navigációs szoftverek ezt biztosan ismerik. Érdemes továbbá az adatátviteli sebességre is egy pillantást vetni. Ma már sok vevő képes 115200 bps átvitelre, lassabbat választva lehet némileg spórolni az áron, de ezen sem feltétlenül célszerű.

Meghatározó adat szokott lenni az egyszerre kezelt csatornák száma. 12 a minimum manap-

ság, de célszerű 16-20, kis többlettel már 32-36 csatornás vevőt vásárolni. A „több a jobb” elv itt teljes mértékben érvényesül. Kisebb eséllyel „dobja majd el” a vevő a műholdakat és kevésbé kell attól félni, hogy megszűnik a vétel. Igazán jó vevővel esélyünk van arra, hogy még akkor is megmarad a vétel, ha egy alagútban haladunk. Fontos lehet a startolási idő, vagyis ami alatt a készülék megtalálja a műholdakat. Meg szokták adni az úgynevezett „Cold, Warm, Hot” start időket, vagyis hogy menynyi másodpercre van szükség, mire meghatározza a pozíciót a vevő. A „Cold” adat arra vonatkozik, ha régóta nem volt bekapcsolva (1 nap vagy több), a „Warm” az alig pár órás kikapcsolás utáni indítás, a „Hot” pedig a néhány perces kihagyás utáni indulás ideje. Ezek a számok nagyon változóak szoktak lenni, de jónak mondható az a GPS vevő, aminél ezek az adatok 39/36/1 mp körüli értéknek felelnek meg. Azaz egy ilyen vevővel legfeljebb 40 másodperc után mindig lesz vétel, miután bekapcsoltuk. Egy lassabb eszköz sem feltétlenül roszszabb, csak kicsit tovább kell várni indítás után. Azt pedig mindenkinek magának kell eldöntenie megér-e némi plusz ráfordítást a tempósabb indulás.

A már említett Bluetooth paramétereire is célszerű rápillantani, jelesül arra, hogy mekkora hatótávon működik, és hogy milyen verzióként. Manapság általában 1.2 verziót ismerő vevőkkel lehet találkozni. Meg szokták adni a GPS érzékenységét, ami csak akkor fontos, ha repülővel megyünk, egyébként a GPS technika már lehagyta az autós közlekedés lehetőségeit. Egy átlagosnak mondható vevő is általában képes 4G-s gyorsulást, és 500 m/s azaz kb. 1800 km/h-s sebességet lekövetni. Amit még érdemes megnézni, hogy alapból adnak-e a vevőhöz autós és hálózati töltőt is, vagy épp csak az egyiket. Megemlíteném, hogy léteznek külön navigációs szoftverhez készített vevők is. Például a TomTom cég árulja a saját vevőit a térkép szoftver mellé, ez szép és jó, de nem feltétlen a legjobb. Egy „pártatlan” vevő némely esetben jobb és profibb lehet, főleg ha úgy dönt valaki, hogy lecseréli a térképszoftverét.

SZOFTVER SZEMPONTOK

A navigációs vagy térképszoftver megvásárlásánál sem árt figyelmesnek lenni. S nem csak azért, mert ez a legdrágább része a navigációs rendszernek, amit a mobilunkból készítünk, hanem azért is, mert elég sok paraméternek kell megfelelnie, valamint könnyen elavulttá vagy éppen veszélyessé válhat – a közlekedési úthálózat fejlődésével. Ráadásul ezekből a szoftverekből nem tölthető le demo változat kipróbálásra, így célszerű a kiszemelt darabot kölcsönkérni egy ismerőstől, vagy egy megfelelő navigációs boltban kipróbálni.

Fontos arra figyelni, hogy az adott szoftver milyen platformokon érhető el. Vannak olyanok, amelyek csak egy platformon futnak, s ekkor hiába a legjobbak egyike az adott darab, ha mi épp nem tudjuk használni a mobilunkon. Ugyanakkor lehet, hogy sok platformos a kiszemelt példány – így megkönnyítheti a jövőbeni készülékcserénél az átállást – ellenben ettől még nem biztos, hogy megfelel az elvárásainknak.

GPS precizitás

A GPS helymeghatározás pontossága nagyságrendekkel javult a kezdetek óta. Ma már 2-5 méter a vízszintes, 3-8 méter a függőleges pontosság átlagos mértéke – legalábbis civil felhasználás esetén, a katonai eszközök ennél jóval precízebbek.

Lényeges továbbá, hogy milyen formákban árulják a szoftvert. Léteznek memóriakártyás változatok, mellyel megvehetjük egész Európa térképét, vagy csak saját hazánkét, de van, amit PC-s lemezen árulnak, és arról kell feltelepíteni a kívánt részeket a mobilra. Átgondolandó kinek melyik a jobb, mert egy SD kártyán vásárolt termék csak azzal a kártyával működik, és ha a következő mobilunk például már microSD-s lesz, akkor az bizony plusz kiadáshoz vezethet. Az sem elhanyagolandó hogy a térképek mekkora helyet foglalnak a memóriából. Mindig fent kell, hogy legyen egész Európa a kártyánkon, vagy fel tudjuk külön tenni csak Magyarország térképét is? Meg kell tehát nézni, hogy a térkép fájl önmagában csak egy országot tartalmaz, vagy többet.

Szempont lehet továbbá, hogy milyen területi beállításokkal küzd meg az adott szoftver. Ismeri-e a kilométer fogalmát, vagy csak a mérföldet? Tud-e magyarul beszélni és magyar szövegeket jelenít-e meg a menüje? Mert ugye van, akinek az angol is elég, s van, akinek csak a magyar a jó.

A ma piacon lévő térképszoftverek közül három kiemelkedőt említenénk, melyek leginkább elterjedtek – legalábbis itthon. Ez a három a Destinator, a TomTom és az iGo, utóbbi MioMap vagy Myguide néven is ismert, azonban egy és ugyanazon szoftverről van szó.

DESTINATOR

A szoftver jelenleg a 6-os verziószámát éli. Rengeteg platformon elérhető, létezik okostelefonokra, PDA-kra, PNA-kra, gyakorlatilag mindenre. Kiválóan beszél és kommunikál magyarul, emellett a szoftver gyors és megbízható. Mindenféle extrákat tud, amik az ilyen programoktól elvárhatóak, mint például a szemkímélő éjszakai mód, a kedvenc helyek mentése, vagy a telefonkönyvben szereplő személyekhez való koordináták rendelése. Az un. POI – magyarul talán „érdekes pontok” –kezelése kiváló, kategóriákra osztott, lehetőség van vegyesen keresni ezeken belül. Például kereshetünk a közelben lévő bankokra és mozikra is egyszerre, azonban Magyarországon belül már elég kicsi a tudása, mivel a legtöbb POI, amit ismer, a fővárosban található. A Magyarország térkép Kelet-Európa együttes térképében érhető el – legalábbis az említett 6-os verziónál. Így nem tudjuk csak hazánk térképét a mobilon tartani, ráadásul a Magyarország térkép útlefedettsége nagyon rossz. Nem tudnám százalékban megtippelni, hivatalos információ meg nincs róla, de 50 % alatt van, az biztos. Például lakhelyemtől – ami a nagyvárosok egyikében van – a legközelebbi berajzolt út is több kilométerre esik, pedig elhihetitek, hogy nem a szántóföld közepén lakom... A program korábbi verziói sokkal jobb térképpel rendelkeztek, azok viszont már nem megvásárolhatóak. A szoftvert egyébként lemezen kapjuk kézhez a gyártótól, és PC-ről kell felrakni a kívánt térképet. A beállításai nagyon jók, részletesek. Nagy kár a térkép hiányosságaiért, reméljük ezen rövidesen változtat majd a gyártó.

TOMTOM

A szintén 6-os verziónál járó szoftver egyike a legjobbaknak – minden túlzás nélkül. Nem is csoda, hisz elérhető a legnépszerűbb platformok mindegyikén. Aki váltogat a platformok között, vagy több eszközt használ és szeretné ugyanazt futtatni

mindegyiken, annak a TomTom a megfelelő program. Térkép lefedettsége ugyan csak Európára terjed ki, de arra kiválóan. Sajnos nincs külön Magyarország térképük, azt a PL-CZ-SK-HU változaton belül találjuk. Rengeteg nyelven ért a program, és rengeteg nyelven képes megszólalni. A magyart „Marika" képviseli, ugyanis ezt a fantázianevet kapta a magyar hang. Marika az 5-ös verzióban még inkább kelet-ukrán bevándorlóhoz hasonlító akcentussal bírt, de a 6-os verzió készítésére már megtanulta folyékonyan a nyelvünket. Az interneten megtalálhatóak egyéb vicces vagy épp komoly emberek hangjából készített hangminták is, melyek teljesen legálisan hozzáadhatók. Sajnos a szoftver alapproblémája, hogy nem képes a térképek közötti útvonaltervezésre, ezért vásárolhatóak meg hozzá a Plus térképek is. A lényeg az, hogy ha feltesszük például Olaszország Plus térképét, akkor megkapjuk a részletes Olaszország térképet, illetve egy olyan teljes Európa térképet, ami csak a főbb útvonalhálózatot tartalmazza, hogy tudjunk utat tervezni országokon keresztül is. A TomTom beállítási lehetőségei kiválóak, kezelése gyors és egyszerű. Minden megtalálható benne, ami a Destinatorban. POI kezelése azonban hasonlóan gyerekcipőben jár. Megfelelő adatkapcsolat használata esetén, olyan többletinformációkkal is szolgál(hat), mint például az időjárás, vagy az útvonalon várható forgalom, de ma még itthon sajnos nem sugároznak ilyen jeleket, tehát ennek a funkciónak számunkra egyelőre nincs gyakorlati haszna.

NAVSTAR

A mindenki által csak GPS-ként ismert rendszer hivatalos neve valójában NAVSTAR GPS, ami a NAVigation Signal Timing And Ranging Global Positioning System elnevezésből ered. A rendszert eredetileg katonai célokra fejlesztették ki, s a több mint 24 műhold az USA légierejéhez tartozik. Karbantartásuk (például az elhasználódott, régi műholdak cseréje) évente mintegy 400 millió USD-t emészt fel, de az általuk sugárzott jelek felhasználása ennek ellenére szerencsére ingyenes. 2005 végén új generációs műholdakat is pályára állítottak, amelyek az L2C-nek nevezett jelek segítségével újabb képességekkel (pl. nagyobb pontosság) ruházzák fel a rendszert. Az első kísérleti GPS műholdat viszont lassan már 30 éve, 1978-ban lőtték fel.

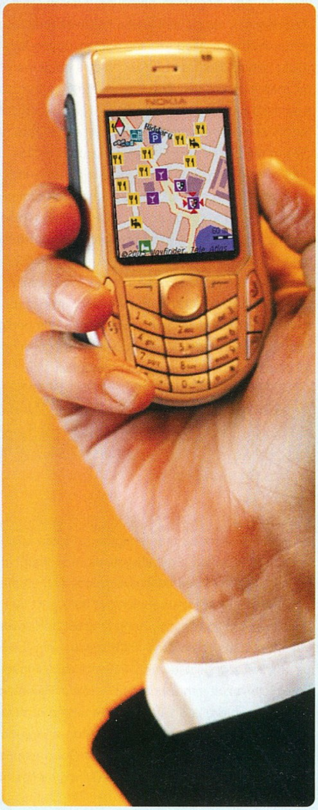
IGO

Ez a szoftver – amint említettük – ismeretes még MioMap vagy Myguide néven is. Ennek is köszönhető, hogy a Föld országainak nagy részéhez van térkép ezen program alatt, de sajnos nem vehető meg az összes térkép iGo néven. Az alkalmazás messze nem érhető el olyan sok platformra, mint a két korábban említett, hisz csak Windosos PDA-kon és PNA-kon fut el. Ha viszont ilyen platformot biztosít a mobilunk, akkor ezt a hiányosságot azonnal kárpótolja a program tudása. Jelenlegi verziója iGo 2006 néven ismeretes, de már hallani a 2006SE és 2007 verziókról is, melyek a hírek szerint már kezelni tudják majd a korábban említett forgalom információkat, s ismerni fogják az autósok körében nem túl népszerű sebességmérő kamerák helyzetét. Mindent tud a program, amit a Destinator és a TomTom együtt, s még többet is. A testreszabhatósága szinte határtalan, ráadásul büszkék is lehetünk rá, hiszen a PDAmill cégnek nagyrészt honfitársaink fejlesztik a szoftvert.

Az iGo kizárólag memóriakártyán vásárolható meg, választható Magyarország vagy egész Európa is térképpel. Ezek mérete igen kicsi – hatalmas információtartalmuk ellenére. A program POI kezelése irigylésre méltó, szinte minden benzinkutat, patikát, vagy épp boltot ismer az egész ország területén. Ha rendelkezünk a megfelelő térképekkel, akkor a világ bármely két pontja között megtervezi az utat. Ha akarjuk autóval, gyalog vagy épp kerékpárral számolva, ismeri a fizetős vagy csak engedéllyel megközelíthető utakat, és fel is hívja rá az felhasználó figyelmét. Az útvonaltervezés gyors és beállítástól függően alapos. Többpontos útvonal esetén kiválóan optimalizál, figyelembe véve a pontok érintési sorrendjét is, nem csak a távolságokat. Minden részrehajlás nélkül állíthatjuk, hogy jelenleg a legprofibb navigációs program, sajnálatos hogy csak kevés platformot támogat.

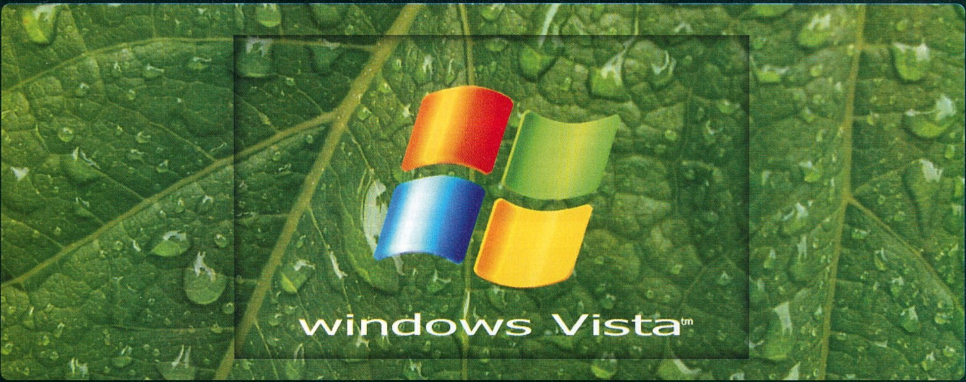
ÖSSZEGZÉS

Gyakorlati összefoglalásként azt mondanám, hogy szép és jó, ráadásul hasznos ez a GPS navigáció, de nem csodaszer, sosem szabad teljesen ráhagyatkozni. Könnyedén előfordulhat ugyanis, hogy elavult egy térkép vagy pontatlan.



Megfelelő kiegészítőkkel a legtöbb okostelefonból navigációs eszköz faragható.

Ugyanúgy oda kell figyelni vezetés közben, megesett velem például, hogy egy szimpla sávváltást balra kanyarodásként hallottam a programtól. Mivel elsősorban arról a verzióról beszéltünk, amikor valaki a mobiljából farag ilyen eszközt, könnyen elképzelhető, hogy navigálás közben befut egy hívás. Emiatt mindenkinek javasoljuk az autós tartót és kihangosítót. Az ilyen helyzeteket nagyon meg tudják könnyíteni ezek a kiegészítők, és csökkentik a balesetveszély kialakulásának esélyét. Maguk a kiegészítők és szoftverek vásárlásánál, ha csak lehetséges, mindenképp próbáljuk ki a kiszemelt eszközt, illetve szoftvert, nehogy később derüljön ki, hogy valamit nem tud, vagy nem úgy tud, ahogy azt elvárnánk.



Windows Vista verziók

Másodpilóta **Irta · Horváth Patrik**

Már nem sokat kell aludnunk a Windows Vista magyar nyelvű verziójának debütálásához. Vásárlás előtt érdemes áttekinteni a különböző verziók közti különbségeket, nehogy olyan dolgokra adjunk ki feleslegesen pénzt, amelyek számunkra haszontalanok.

A Windows XP esetében a Home és a Professional verzió áll rendelkezésre mind a mai napig (tekintsünk el a Media Center Editiontól), melyek közül többnyire az utóbbit használják még az otthoni felhasználók is. A Vista esetében a kezdeti 6 változat helyett végül 4 kerül majd kereskedelmi forgalomba.
Minden verzióban helyet kapott az User Account Control (UAC), melynek segítségével biztonságosabbá tehetjük számítógépünket, hiszen a kritikusabb programoknál a rendszer feldob egy ablakot, hogy engedélyezzük-e az adott szoftvernek, hogy bizonyos dolgokhoz hozzáférjen vagy módosítson rendszerünkön belül. Az UAC együttműködik az Internet Explorer 7-tel és a Windows Defender legfrissebb változatával, amelyek szintén megtalálhatók az alapcsomagban.

A felugró ablakok már a Windows XP-ben is blokkolva voltak, nincs ez máshogy a Vista esetében sem, újdonság viszont a csaló weboldalak felismerése és a férgek, vírusok és egyéb kártevők idő előtti detektálása vagy utólagos eltávolítása.

HOME BASIC

A legalapvetőbb számítógépes dolgokat tartalmazza, amelyek a mindennapi böngészéshez, levelezéshez és egyéb ilyen tevékenységhez szükségesek. Ez az egyetlen változat, amely nélkülözi a Vista új kezelőfelületét, a 3D-s Aero témát. A korábban bemutatott újdonságok közül megtalálhatók benne a Windows Mail, Windows Calendar és Media Player alkalmazások.

HOME PREMIUM

Minden olyan szolgáltatást tartalmaz, amelyre egy otthonunkban elhelyezett rendszernek szüksége lehet. Megkapjuk a Vista Aero kezelőfelületet és az ehhez tartozó 3D-s csilli-villi dolgokat, mint a Windows Flip, továbbá a Windows Photo Gallery-t, melynek segítségével fényképeinket csoportosíthatjuk és rendezhetjük. Beépítésre került a Windows Meeting Space, amely lehetővé teszi dokumentumok és egyéb fájlok megosztását különböző csoportokkal és felhasználókkal. A Windows Media Center a korábbi Windows XP Media Center Edition minden lényeges újdonságát magában foglalja. A különböző hordozható számítógépek (notebook, PDA, Tábla PC) támogatása szintén csak a Premium verzióban található meg.

BUSINESS

Kifejezetten üzleti felhasználóknak szánt változat, olyan szolgáltatásokat tartalmaz, mint például a különböző beépített diagnosztikai eljárások, amelyek előre jelzik, ha esetleg egy vagy több program veszélyezteti a rendszer stabilitását, és a rendszer egyúttal figyelmeztet is minket, hogy érdemes ezek futtatását felfüggeszteni. A Media Center multimédiás alkalmazói programcsomag ezúttal kimaradt a repertoárból, ami teljesen érthető is. A Távoli asztal kapcsolat és a fejlettebb hálózati beállítások tovább növelik a rendszer konfigurálhatóságát és alkalmazhatóságát.

ULTIMATE

Minden eddig ismertetett funkciót tartalmaz, továbbá itt találkozhatunk egyedül a Microsoft BitLocker(tm) névre keresztelt fájlrendszer titkosításával. Ez a funkció főként szerver szerepet betöltő számítógépeknél jelent hatékony védelmet.

STARTER ÉS ENTERPRISE

A Windows Vistának létezik egy Starter és egy Enterprise változata is. Míg az előbbit a gazdaságilag elmaradott országokban a PC-vel most ismerkedők számára fejlesztették ki sok útmutatóval és tutoriallal, addig az utóbbi egy Business verziót jelöl hardveres BitLocker(tm) titkosítással kiegészítve. Fontos tudni, hogy a Windows Vista Enterprise csak olyan felhasználók számára lesz elérhető, akik számítógépére Microsoft szoftvergarancia vagy Microsoft Enterprise Agreement vonatkozik.

	Home Basic	Home Premium	Business	Enterprise	Ultimate
Windows Defender	+	+	+	+	+
Windows tűzfal	+	+	+	+	+
Kereső szolgáltatások	+	+	+	+	+
Internet Explorer 7	+	+	+	+	+
Aero kezelőfelület		+	+	+	+
Windows Mobility Center		+	+	+	+
Tábla PC támogatás		+	+	+	+
Windows Meeting Space		+	+	+	+
Windows Media Center		+			+
Hardver hibák elleni védelem			+	+	+
Üzleti hálózati megoldások			+	+	+
Távoli asztal kapcsolat			+	+	+
BitLocker titkosítás				+	+

Váltás XP-ről Vista-ra

Játszani is enged

írta · Martinm

A Vista nemsokára megérkezik, megállítani nem lehet, szép lassan nyugdíjazza az XP-t és hamarosan minden program megköveteli majd. De vajon kell-e tartani a Vista hardveréhségétől és vajon lesznek-e kompatibilitási gondjaink?

Fennállásának eddigi legnagyobb marketinghadjáratával övezett bejelentésére készül a Microsoft, és feltett szándéka, hogy minden felhasználót meggyőzzön az új rendszer létjogosultságáról. A márciusban magyarul is megjelenő Windows Vista rengeteg újdonságot hoz, kezdve az oly divatos biztonsági megoldásoktól a csillogó kezelőfelületen át egészen a játékok következő generációihoz szükséges DirectX 10-ig.

A játékosok számára ez utóbbi az igazán érdekes téma, noha a többi szolgáltatásnak is hasznát vehetjük mindennapi munkánk, na és persze a szórakozás során is. A Microsoft már hónapok óta csöpögteti az információkat a Vista új funkcióiról, előnyeiről, sőt, ősszel egy bétás változatot is kiadott a vállalkozó kedvűek meggyőzése végett. Egy dologról azonban – ami sokak számára a legfontosabb is egyben – nem szólnak a bemutatók – hogy fog az új operációs rendszer futni meglévő gépünkön, mit kell fejlesztenünk, vagyis mennyi is lesz a Vista valódi ára?

FELKÉSZÜLÉS

Ha szeretnénk az idén vagy a jövőben megjelenő játékokkal is játszani, előbb-utóbb kénytelenek leszünk Vistára váltani, ám előtte ajánlatos felkészíteni erre gépünket. A Microsoft által kiadott, Windows XP alatt futó Vista Upgrade Advisor ebben sokat segíthet azzal, hogy pontosan feltérképezi gépünk hardver- és szoftverelemeit, megvizsgálja, melyik lesz a leggyengébb láncszem, és hogy melyik vezérlőhöz lesz nehéz Vista kompatibilis (WHQL) drivert találnunk. Az alap konfiguráció a szokásokhoz híven gyanúsan alacsony, ám ne higgyünk a szemünknek – 800MHz-es CPU-val, 512MB memóriával és 40GB-os merevlemezzel ne fogjunk Vista telepítésébe, ha azt utána a kezelőfelület nézegetésén kívül másra is használni szeretnénk.

Az igazi kérdés persze nem is ez, sokkal inkább a Vista tényleges hardverigénye, és hogy ez érezhető-e a már megszokott alkalmazásaink használata során. Még érdekesebb a játékok világa, ahol ugyan megkapjuk a DirectX 10-et, ám ráadásként a rengeteg háttérben futó alkalmazást és biztonsági kiegészítést is, amik mind egy szálig lassítják gépünket. Ezek pedig igencsak rossz hatással lehetnek a játékok sebességére, azt pedig ugye egyetlen játékos sem szeretné, hogy csupán az új operációs rendszer miatt kelljen kedvenc játékának grafikáját lebutítani.

RETTEGNI TŐLE VAGY VÁRNI RÁ?

A Microsoft ugyan próbálja mindenki tudtára adni, ha játszani akar, vegyen Xbox 360-at, emellett a PC-s játékok világát is szeretné életben tartani,

Tesztrendszer

Intel Core 2 Duo E6300 CPU, Asus P5B-E alaplap, 2x512MB A-DATA DDR2-SDRAM memóriamodulok (DDR2-800, 5-5-5-18 időzítéssel), MSI GeForce 7600GT 256MB, Samsung SP2504C 250 GB-os, SATA merevlemez, Coolink AP550X tápegység és gyári Intel CPU hűtő. Microsoft Windows XP SP2, Microsoft Windows Vista RTM 6000, Intel 8.0.1.1002, NVIDIA ForceWare 93.71 és ForceWare 97.34 béta, DirectX 9.0c.

Operációs rendszer	Windows XP	Windows Vista
Cinebench 2003 - Renderelés	598 pont	602 pont
3DMark06, MP3-tömörítés*	3195 pont/4:08	2953 pont/3:38
3DMark06	3249 pont	3163 pont
Quake4 - 1280x1024, HQ, 4AA/8AF	68,8 fps	28,4 fps
NFS:Carbon - 1280x1024, HQ, 4AA/8AF	10,3 fps	N/A
FEAR - 1280x1024, HQ, 4AA/8AF	31 fps	29 fps
Call of Duty 2 - 1280x1024, HQ, 8AF	27,7 fps	27,9 fps
Company of Heroes 1280x1024, HQ, 8AF	28,6 fps	26,5 fps

* a kisebb érték a jobb

sőt, az utóbbi évekhez képest felvirágoztatni. Ennek érdekében készült a DX10-es API és elindult a Games for Windows kezdeményezés is.
A DirectX 10 az alapjaitól újraépített csatolófelület, amit az MS a játékfejlesztőkkel közösen dolgozott ki, hogy a DX9 hibáit kijavítva egy jobb, stabilabb és gyorsabb API-t alkosson. Ez a fejlesztők elmondása szerint sikerült is neki, ám amíg nem érkeznek meg a DX10-et aktívan kihasználó játékok és alkalmazások (erre pedig jó darabig várnunk kell még), nem lehet pontosan tudni, milyen új látványt nyújtanak majd a jövő játékai. Charles Boyd, a Microsoft egyik legfontosabb programozója – aki egyben a DirectX szülőatyja is – egy beszédében elmondta, a DX10-zel nem újabb effektek, látványelemek érkeznek, hanem a szűk keresztmetszetek szűnnek meg. Ezzel a sebesség, így a látvány összetettsége, bonyolultsága fog jelentősen megnőni (több effekt, több poligon művelet, jobb fény/árnyék hatások stb.). S lesznek játékok, amik DX9 és DX10 alatt is tökéletesen futnak majd, persze az utóbbi változatnál sokkal szebb látványt nyújtva, ám az semmiképp sem várható, hogy 1-2 éven belül általános elvárás lesz a DX10-es VGA kártya.
Addig is marad a kérdés, vajon mennyivel futnak majd lassabban megszokott szoftvereink és játékaink, ha az új operációs rendszerre váltunk.

A TESZT

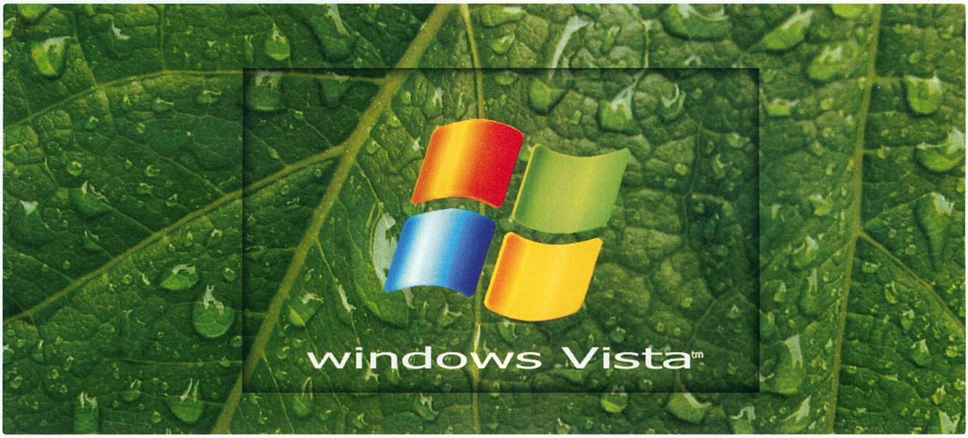
A gyakorlati teszthez egy ma jónak mondható, megfelelően erős és naprakész, a játékokat gond nélkül futtató gépet állítottunk össze. A mérések is jól mutatták, hogy a játékok játszhatóak voltak nagyobb felbontás és (néhol) képjavító eljárások használata mellett is. Az XP-s mérések után a konfiguráció megváltoztatása nélkül telepítettünk egy végleges Windows Vista Ultimate operációs rendszert is, majd a legfrissebb driverek felpakolása után az összes programot installáltuk és lefuttattuk újból a teszteket. Várakozásainkkal ellentétben az eredmények meglepően jók lettek, a rendszer nem lassult le látványosan, használat során az operációs rendszer az XP-hez hasonló fürgeséggel reagált. A felhasználói programoknál az is kiválóan látszik, hogy a Vista jobban kezeli a többmagos processzorokat és a több szálon vagy egymás mellett futó programokat. Ez legjobban a 3DMark06 és mp3 tömörítés egyidejű futtatásánál figyelhető meg leginkább, a tömörítéssel sokkal rövidebb idő alatt végzett a gép, mint Windows XP alatt.
Nekünk, játékosoknak a legrosszabb hír, hogy a Vistára váltást a játékok alatt érezni leginkább. Több esetben is lassulással találkoztunk (a 3DMark06 CPU pontszáma itt is mutatja a többszálúság jobb támogatását), ráadásul az NFS: Carbon el sem indult és a Quake 4 is rendellenesen lelassult. A hiba szerencsére nem a készülékben, bennünk vagy az operációs rendszerben van, egyszerűen a GeForce videokártya drivere még nem tökéletes, ahogy az NFS-nél is megoldható a probléma egy egyszerű javítócsomaggal. Tehát a Vista esetében is kulcsfontosságú a driver megfelelő optimalizálása, amin egyelőre az AMD-ATI-nak és az NVIDIA-nak is sokat kell még dolgoznia, ha azonban elkészülnek, megszokott játékaink alatt nem veszünk majd észre lassulást az operációs rendszer váltása után. Hasonlóan fontos tény a többszálú programozás térnyerése a játékok világában is, így hamarosan már egyenesen ajánlott lesz Vistára váltani akár a DirectX 9-es játékok miatt is, hiszen ugyanazon gépen gyorsabban fognak futni játékaink, ahogy teszik azt a felhasználói programok már most is.

Tesztünkben bizonyosságot nyert, hogy a Vista tökéletesen fog futni a ma korszerűnek számító konfigurációkon, ám ha gépünk 1-2 részegysége nem megfelelő, vagy gyenge, a Vista sok bosszúságot fog okozni, mint ahogy ez anno a Win98-WinXP váltásnál is igaz volt. Hogy könnyebben kiderítsük, mely részegységekkel van a legnagyobb gond, a Vistába egy tesztet (nevezhetjük Vista benchmarknak is) is beépítettek, ami pontozással mutatja meg, mi a gyenge láncszem.

Windows-segéd

Korai adoptálóknak rengeteg gondot okozhat a Vista driverek beszerzése és néhány régebbi, kedvenc programjuk sem fog megfelelően futni az új Windows alatt. Ilyen esetekben megpróbálkozhatunk a Windows XP-s driverekkel, avagy program esetén „becsaphatjuk" azt a Windows kompatibilitási segédjével, ám ezekhez csak végszükség esetén folyamodjunk.

Ha viszonylag korszerű a gépünk, megúszhatjuk a hardver fejlesztését.



Elődjéhez hasonlóan a Vista is remek játékplatform lesz.

Sony psp

Az e havi PSP rovatunkban – visszatérve a megszokott kerékvágásba – ismét három új játékot mutatunk be. Az Ace Combat X a légi harcok világát hozza el a kézikonzolra, ami ezen a platformon egyáltalán nem mondható szokványosnak. A Lumines 2 – folytatva elődje hagyományait – logikai feladványokkal szórakoztat, mégpedig mesteri módon. A Death Junior 2 viszont egy kevésbé parádésra sikerült „második rész".

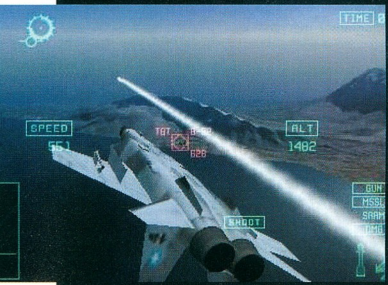
írta · GregS

Ace Combat X: Skies of Deception

Fejlesztő: Namco
Kiadó: Namco Bandai
Hálózati játéklehetőség: 4 játékos (WiFi)
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A PS2 több ezerre rúgó játékfelhozatala között elenyésző számban találhatunk kizárólag a légi harcokat középpontba helyező darabokat, a minőségi repülőgépes akciójátékokat pedig jószerivel egyedül a még PS1-en indult Ace Combat-sorozat hozott a Sony platformjára. Nem csoda, hogy a kis minigépen sem próbálkozott senki ilyesmivel, az viszont annál inkább, hogy a teljes konkurenciahiány ellenére a Namco PSP-re is csaknem makulátlan módon hozta el a modern repülőgépek világát.

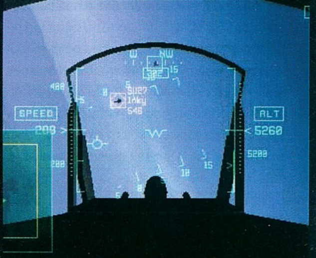
A helyszínek, illetve a történet a szokásos módon teljesen kitalált miliőt vesznek alapul, az viszont szokatlan, hogy a jól megtervezett és minőségi színészekkel megtámogatott történet a kezdeti banalitása után egész érdekessé válik. A Namco ráadásul hibátlanul oldotta meg a repülők könnyen kezelhető, mégis lehetőségekkel teli irányításának igen nehéz problémáját, méghozzá úgy, hogy kezdők és haladók is sikerélményeket érhessenek el. A különböző nehézségi fokozatokon nem csak ellenfeleink jelentenek kisebb vagy nagyobb kihívást, de légi járgányunk vezetése is jelentősen egyszerűsödik, ezáltal a kezdő pilóták is bátran nekiveselkedhetnek a programnak. Az átláthatóságot és a kényelmet szolgálja az is, hogy három kameranézet között is váltogathatunk, és bár egyértelműen a szokásos külső nézetből történő irányítás a legpraktikusabb, bár igen figyelemreméltó, hogy a belső nézetnél még a mintegy harminc repülő alkalmatosság eltérő kinézetű pilótaterét is láthatjuk. A különböző gépek a küldetések teljesítése során válnak elérhetővé, és ezeket ezúttal – bár nem túlbonyolítva és igen drága pénzen – fejleszthetjük. Az egyetlen probléma a rendszerrel, hogy a különböző újítások nem vihetők át egyik gépről a másikra, így valószínűleg annál a repülőnél fogunk leragadni a végigjátszás során, amit először elkezdtünk cicomázni – multiban viszont tényleg meghálálja magát a sok lehetőség.



A tizenöt küldetés többsége valamivel tíz perc feletti pályánkénti játékidővel teljesíthető, de mivel nincsenek checkpointok, és a csapatokban támadó ellenséges repülők, földről tüzelő légelhárítók és vízről betámadó hajók pillanatok alatt leszednek, ha egy kicsit nem figyelünk oda, nehezebb fokozaton a végigjátszás csak a legtehetségesebbek számára lesz teljesíthető egy hosszú délután alatt. A többjátékos módnak hála – mivel számos izgalmas játékmódot tartalmaz – három baráttal karöltve jelentősen megnövelhetjük a program „élettartamát".

Az Ace Combat furcsa módon az igen részletes, bár helyenként monoton táj ellenére PSP-n is döbbenetesen jól adja vissza a repülés élményét. Rádiónkban folyamatosan karattyolnak társaink – nagy kár, hogy ezúttal nem adhatunk utasításokat nekik –, a zene is igen jól passzol a játékmenethez, ez a kettő a szép grafikával kombinálva a helyenként kicsit monoton játékmenet ellenére is abszolút kötelezővé teszik a játékot a repülés kedvelőinek körében.

Összegzés: A PS2 egyetlen repülős játéka PSP-n is hozta a sorozattól megszokott igen magas színvonalat, ráadásul profik és kezdők egyaránt belevethetik magukat a légörvényekbe.



Lumines 2

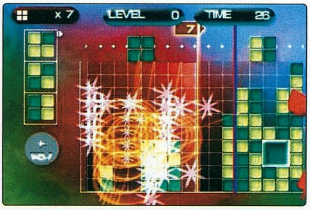
írta · Infidel

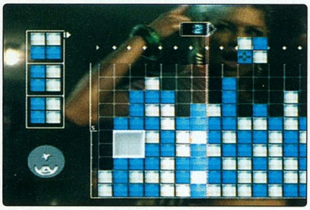
Fejlesztő: Q2
Kiadó: Buena Vista
Hálózati játéklehetőség:
1 játékos (WiFi)
Értékelés:

Kétféle ember létezik: aki nem ismeri a Luminest, és aki képes bármilyen körülmények között órákon át ellenni vele. Ezt az elméletet amúgy teljesen játékmentes barátnőkön, szülőkön is abszolút sikeresen teszteltük – Tetsuya Mizuguchi új klasszikusa a Tetris nyomdokain haladva az ügyességi-logikai műfaj új királya lett. Az elmúlt közel két évben a Q? a folytatáson dolgozott, így igazán kíváncsian vártuk, hogy mit voltak képesek összehozni.

OTTHONOSAN

Túl sok újdonságot nem. Ez persze általában nem egy jó dolog, a rókabőröktől mi is irtózunk, attól meg végképp, ha átveréssel akarnak pénzt kihúzni a zsebünkből. Ebben az esetben azonban kivételt teszünk, mert a Lumines 2 egyszerűen zseniális lett. Az alapkoncepció tehát ugyanaz, ki is elemeznénk





gyorsan a Lumines-szüzek számára. A játéktérre felülről potyogó kétszer két színes mezőből álló kockákat úgy kell elhelyeznünk, hogy az egyszínű mezőkből négyzeteket alakítsunk ki. Ezek akkor tűnnek el, amikor a függőleges, idővonalnak nevezet csík elhalad felettük – a cél pedig tulajdonképpen a minél nagyobb kombók, minél üresebb játéktér elérése – hiszen végső soron ezek érik a sok pontot. Ha ez a magyarázat talán zavarosan is hangzik (bár a képek azért sokat segíthetnek a megértésben), az új tutorial játékmód mindenkit gyengéden vezet be a luminesezés rejtelmeibe.

A játék változatosságát a különböző „pályák" jelentik, vagyis az eltérő grafikájú hátterek és kockák, melyek ráadásul teljesen eltérő sebességgel zuhannak, és hogy még tarkább legyen a helyzet, az idővonal fürgesége is igen széles határok között változhat. Ezúttal ezekből a „skinekből" sokkal nagyobb az arzenál, szorgos munkával nyolcvannál is többet gyűjthetünk össze. Ezek ráadásul nem is csak egyszerű hátterek, a legtöbb vadul animál, villog, csillog, és akkor még nem is említettük a videoklip-háttereket. A legtöbb zene továbbra is japán pop és techno, de néhány nyugati előadó is helyet kapott a klipjeivel. Gwen Stefani, Black Eyed Peas, Fatboy Slim, Chemical Brothers, Junkie XL, és a sort még bőven lehetne folytatni – ráadásul ezek a skinek nem is csak addig tartanak, amíg egy bizonyos mennyiségű pontot össze nem gyűjtünk, hanem ténylegesen a klipek végéig.

APRÓSÁGOK

Előfordulhat persze, hogy gyűlöljük egyik vagy másik skint, szerencsére a Lumines 2-ben bármelyiket kikapcsolhatjuk a körforgásból. Egy másik apró, de a veteránok számára sokat jelentő javítás, hogy eltörölték a 999.999-es maximum ponthatárt. És ha már a veteránoknál tartunk, három nehézségi szinten kezdhetjük el a játékot, így nem kell egy órát várni, hogy felpörögjön a tempó, hanem bele lehet vágni egyből a közepébe.

A korongon helyet kapott még egy puzzle-mód (különböző alakokat kell kirakni), egy mission-mód (meghatározott helyzeteket kell néhány húzásból megoldani), van gamesharing, és a nagyszerű Every Extend Extra demóját is kipróbálhatjuk.

A Lumines 2 nem tesz hozzá sokat az alapjátékhoz, de az új skinek, zenék, játékmódok miatt mindenképpen megéri beruházni rá mindenkinek – annak egyenesen kötelező, aki nem játszott az eredetivel, és annak is ajánlott, aki a mai napig nem tudta megunni az első részt.

Összegzés: Az igazi újítások hiánya sem túl nagy gond ebben az esetben, a Lumines 2 évekig a PSP-nk állandó vendége lesz!

írta · GregS

Death Jr. 2: Root of Evil

Fejlesztő: Backbone
Kiadó: Konami
Hálózati játéklehetőség:
2 játékos
Értékelés:

Kissé morbid húzás volt anno a Sony részéről egy magát a Halált, illetve annak fiát középpontba helyező játékkal bemutatni új kézikonzolját, de tény, a fekete masina ennek ellenére azóta is él – és jobbára virul is. A Halál márpedig, mint tudjuk, nem alszik, így egy év pihenés után ismét meglátogatta PSP-nket.
Death Junior, avagy Kishalál, a Destroy All Humans Cryptoja mellett egyike az elmúlt évek legeredetibb játékhőseinek. A tizenéves, bajkeverő halálpalánta koponyaszerű fejével és irtóza-

tos kaszájával kezében már önmagában is könnyfakasztó, némi képzavarral élve őt az Isten is platformjáték hősnek teremtette. Sajnos a tökéletes alapanyag köré másodszor sem sikerült átlagosból kicsit is kiemelkedőbb akció-platformprogramot varázsolni.
Érthetetlen módon a Death Jr. 2 örökli majdnem mindazokat a hiányosságokat, amiket annak idején csaknem minden játékos felrótt az elődnek. A problémák kijavítása helyett inkább kaptunk egy új, Kishalállal csaknem megegyező karaktert, no meg persze új pályákat és új ellenfeleket. A megszokott, ezerszer látott akció-platform elemek mellé a szokatlan, Tim Burton filmeket idéző látványvilágon kívül a játék sajnos nem sok különlegességgel tud szolgálni. A karakterek és a képi világ kellően elmebetegek és humornak sincs híján a program. Azonban nem fogjuk hasunkat fogni a kacagástól, az említett tulajdonságok önmagukban sajnos továbbra sem képesek elvinni a második epizódot sem.

MOBIL Játékok

irta · LtB

Ebben a hónapban köszönthetjük annak a mobilos játéknak a harmadik, befejező részét, aminek tesztje anno elsőként jelent meg itt, a Guru mobil játék rovatában, ez pedig nem más, mint a Darkest Fear. Akik viszont a horror helyett inkább a mókázást választanák, azoknak érdemes lehet figyelmüket az Open Season, illetve a Rayman Raving Rabbids című darabok felé fordítaniuk.

Darkest Fear 3: Nightmare

Fejlesztő: Rovio Értékelés: 8/10

A játék motorjával készített bevezető videó megtekintése után körülbelül tisztázódik helyzetünk, a főhős lánya félúton van afelé, hogy maga is átváltozzon a sötétség egyik teremtményévé – ők voltak az eddigi részek ellenfelei. E meglehetősen kilátástalan helyzetben nem várt helyről érkezik a segítség, az eddig gonosznak gondolt szerzetesek úgy határoznak, hogy elárulják az ellenszer összetevőit és segítenek a felkutatásában, ám sejthető, hogy nem ússzuk meg ilyen könnyen, a történet nem mentes a csavaroktól. Az sorozatra jellemző fény alapú fejtörők megmaradtak, ám az előző epizód kalandjáték elemeit teljesen elfelejthetjük, helyette egyszerre két karaktert

irányíthatunk, Thomas Warden mellett lánya, Helen, is főszereplővé vált. Mr. Warden továbbra is csak a bevilágított területeken képes mozogni, míg a kislány kizárólag a sötétbe burkolózva érzi jól magát. Ez adja a gerincét a játék fejtörőinek, a két főhőssel kell eljutni a szintek befejezéséhez, ezekből összesen húsz található a játékban (plusz egy bónusz).

A külcsín fejlődött, sokkal szebbek az árnyékok – végre a főhősnek is van – vagy említhetném, hogy a vízben tükröződik a benne álló szereplő. Általában elmondható, hogy bár maradt a kétdimenziós megjelenítés, lényegesen gondosabban kidolgozott, mint eddig bármikor. Ennek az az ára, hogy bizony néha belefuthatunk egész komoly lassulásokba. A zenék a Roviótól megszokottan kiválóak és hozzájárulnak a megfelelően nyomasztó hangulat kialakításához. A játék alapesetben sem rövid, ám a tizenöt lehetséges befejezésnek köszönhetően biztosan hosszú időre szórakozást biztosít.

Open Season

Fejlesztő: Gameloft Értékelés: 7/10

Ahogy az már lenni szokott, a nem túl rég bemutatott, nálunk „Nagyon Vadon" címen ismert animációs film sem kerülhette el, hogy játékfeldolgozásokhoz szolgáljon alapul. A film Boog, a medve és Elliot, a félkegyelmű szarvas történetét követi, ám nem kell attól tartani, hogy a játék ellövi a mozi poénjait. A kellemes kinézetű főmenü nem állít választási lehetőségek tengere elé, így elég hamar a „New Game" opció felé fordulhat figyelmünk, ezután már csak a három rendelkezésünkre álló nehézségi szint között kell megtalálnunk a nekünk megfelelőt, és már indulhat is a móka. Platformjátékról lévén szó, annak minden szokásos stílusjegye jelen van, a két hőst irányításunk alá véve kell átvergődnünk a pályákon és elintéznünk az ellenfeleket – ez utóbbit tehetjük akár direkt módon a fejükre ugrással, vagy a mindenhol nagy számban felbukkanó nyuszik megijesztésével, majd a célponthoz vágásával.

A rendelkezésre álló négy helyszín több pályára oszlik, itt kell túljárnunk a vadászok eszén és kapcsolatba kerülünk jó néhány más állattal is, az említett nyuszikon kívül például kacsák, sü-

nök és hódok is keresztezik utunkat, segítő vagy ártó szándékkal. A szintek meglehetősen szépen kidolgozottak, valamint a szereplőkre és animációikra sem lehet panasz, a hangok ellenben elég átlagosak. A választható nehézségi szinteknek köszönhetően akár a fiatalabbaknak is jó szórakozást jelenthet a játék, bár így sem fog néhány óránál tovább tartani. Korrekten összerakott darab az Open Season, ám a forradalmi újításokat ne itt keressük.

Rayman Raving Rabbids

Fejlesztő: Gameloft Értékelés: 9/10

Rayman az előző részekhez hasonlóan platformjátékként jelenik meg telefonunk kijelzőjén, ám mozgáskultúrája és arzenálja igen jelentős fejlődésen ment át, ezt megtapasztalhatjuk az első néhány ugrás és Sonicot idéző összegömbölyödött száguldás után. Az egész játék ritmusa jelentősen gyorsult, sokkal több időt töltünk eszeveszetten rohanva vagy rugós kilövőkön pattogva, mint tradicionális platform ugrándozással. A legszebb az ebben a formulában, hogy szinte minden pálya új játékelemek és tulajdonságok sorát vezeti be, így a teljesíthető nyolc szint minden elképzelést felülmúlóan változatos. Az arzenál is bővült, a megszokott repülő öklös támadásán kívül Rayman már bevetheti az új rész egyik védjegyévé váló piros vécépumpákat is, sőt egy manuálisan üzemeltetett légkompresszor is a kezünk ügyébe akadhat, mellyel lufit gyárthatunk az utunkba kerülő nyulakból – remek utazási lehetőséget teremtve ezáltal. Ha pedig közelharcra kerül a sor, hősünk bemutatja kung-fu tudományát és pusztakézzel tesz pontot a nyúlkérdésre.

A félelmetes mennyiségű mozgási és harci lehetőség ellenére a játék remekül irányítható, szinte soha nem éreztem, hogy bármiben gátat szabnának a telefon nem éppen játékra kitalált billentyűi. A kézzel rajzolt grafika rendkívül részletes és nagyon gyors, a legvadabb száguldás közepette sem látni nyomát szaggatásnak. A zene nem lenne rossz, de sajnos nincs belőle túl sok, valamint hanghatásokat sem fogunk túl gyakran hallani. Az egyetlen hibája talán a játéknak, hogy igen rövid, a több nehézségi szint ellenére sem igényel néhány óránál több időt, ám az alatt garantált a remek szórakozás.

Megújult

CHIP ONLINE .hu

Naponta többször frissülő IT hírek, a magazinban megjelent anyagok, fórum, tippek és trükkök adatbázis kereshető formában, folyamatosan bővülő szoftver és hardver bemutató adatbázis, szavazások, nyereményjátékok és még sok más...

iGO™ My way.

Regisztrálj és nyerj

egy Royaltek RTW-1000 GPS vevővel ellátott PDA készüléket, IGO 2006 Európa térképszoftverrel együtt!

További részletek a www.chiponline.hu oldalon.

www.speedshop.hu

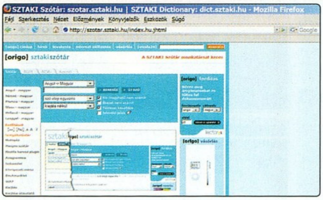
GSM tartozékok, PDA, GPS eszközök és kiegészítők specialistája...

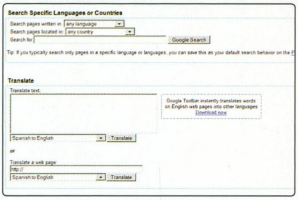
Túlélő készletek

Előbb-utóbb minden böngésző bookmark-gyűjteményében kialakul egy „túlélőkészlet"-link-tár, ami az online élethez legszükségesebb oldalak címeit tartalmazza. Kicsit olyan ez, mint az ember könyvespolcán az a részleg, ahol a szótárak, lexikonok, és hasonlók sorakoznak: a stabil tudásbázis, amihez mindig lehet nyúlni, ha az ember elbizonytalanodik, vagy valami ismeretlennel kerül szembe. Ugye nem kell ecsetelnem, hogy online ugyanez mennyivel hatékonyabb, kényelmesebb és naprakészebb, ha az embernek már megvan a maga kis linkgyűjteménye? Ha neked még nincs, semmi gond: segítünk a legfontosabbak összegyűjtésében.

1. Babelfish babelfish.altavista.com

A bábelhalat a zseniális Douglas Adams találta ki: ez a lény tesz arról, hogy a Galaxis Útikalauz Stopposoknak világában minden faj értse, mit mond neki a másik: vagyis egy univerzális szótár-lény. Találó név az egykori menő keresőoldal, az Altavista (ma már a Yahoo! egyik aloldala) online fordítószolgáltatásának, ami egy tucatnyi nyelvről fordít angolra és vissza, akár begépelt szöveget, akár egész weboldalakat. Nem mondom, hogy egy szinkrontolmács színvonalán, és irodalmi igényességgel, de határozottan használható a dolog. (Hasonlóan működik egyébként a Google Translator is: www.google.com/translate_t.) ha az angol szöveg megvan, de még mindig nem tiszta minden, elő lehet venni a SZTAKI-t (szotar.sztaki.hu), ami ugyan csak szavanként fordít, de így is megadhatja a végső lökést ahhoz, hogy megértsük, mit is akart kinyögni az a nyomorult, egzotikus nyelven kommunikáló oldal…





Az említett oldalak közül a szotar.sztaki.hu-t nem csak a fordítás miatt, hanem az időnként felkerülő rendkívül szellemes írások miatt is érdemes felkeresni

2. Wikipedia www.wikipedia.org

A szótárakat letudtuk, jöhet a lexikon, méghozzá a Wikipedia, ami a World of Warcraft és a Google mellett a legjobb dolog, amit az Internet valaha a hátán hordott. Ezt a hatalmas online lexikont (az angol verzió a maga 1,5 millió szócikkével kétszer akkora, mint a 30-kötetes Encyclopedia Britannica) több tízezer lelkes önkéntes írja, szerkeszti és tartja fenn, és naponta több tízmillióan használják. Tulajdonképpen a világon bármiről félelmetes mennyiségű adatot, tudnivalót, meghatározást és egyéb ismeretet gyűjthetünk a Wikipediából, bár – lévén a hagyományos lexikonokkal ellentétben nem tudósok és akadémikusok szerkesztik, hanem lelkes amatőrök, azért az életünket ne tegyük fel az innen származó, más forrásból meg nem erősített adatokra. Ettől függetlenül az egyik leghasznosabb oldal a neten – és van magyar verziója is, a hu.wikipedia.org címen, közel 50 ezer szócikkel.

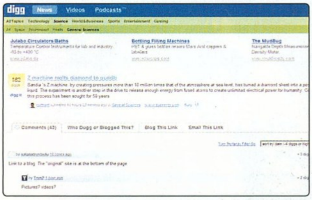
Ilyen rendkívüli formátumú egyéniségekről is gyűjthetünk infókat a Wikiről

A magyar Wikipedian természetesen a PC Guru is szerepel…

3. Digg www.digg.com

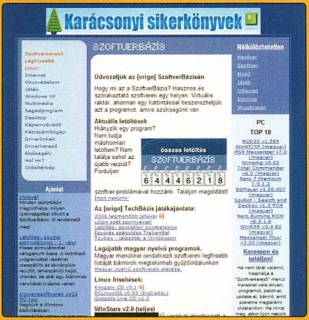
Amióta az internetből web 2.0 lett, és a hírek sokkal inkább terjednek blogokon és fórumokon, mint portálokon és hírügynökségeket keresztül, kissé bonyolultabb naprakésznek maradni. Itt jönnek képbe a „social bookmarking" oldalak, és azok legjelentősebbje, a Digg. A dolog lényege, hogy az adott témában (a Digg esetében ez főként technológia, tudomány szórakoztatóipar, sport) érdekelt és jártas látogatók dobják be a közösbe („diggelik") a hírek, érdekes cikkek linkjeit, amit találtak a neten, és ebből alakul ki egy nagy, tarka hírfolyam, amiben garantáltan benne van minden, ami az adott témában friss, és érdekes lehet. Teljes a demokrácia, nem holmi szerkesztő dönti el, milyen hír, cikk kerül címlapra, hanem a közösség. Hasonló magyar kezdeményezés is van, a Linkter (www.linkter.hu), érdemes figyelni rá.

Nos, a Digg korántsem a képi látványról, sokkal inkább a naprakész információkról szól



4. Tucows Downloads www.tucows.com

Rengeteg olyan letöltőközpont van az interneten, amik szép akkurátusan összegyűjtik és katalogizálják számunkra azt a sok ezernyi ingyenes programot, amivel az ember felcicomáz (kevésbé finomat fogalmazva: használhatóvá tesz) egy frissen feltelepített Windowst. Fontos, hogy az ember tudja, hová nyúljon, ha szüksége van egy friss verziójú, ingyenes vírusirtóra, tűzfalra, esetleg egy szövegszerkesztőre, médialejátszóra, memóriateszt-programra, és még sorolhatnánk napestig. Ajánlatunk a Tucows (elsősorban vicces neve miatt, amit ugyanúgy kell kiejteni, mintha azt mondanánk angolul, hogy „két tehén" – holott csak a The Ultimate Collection Of Windows Software rövidítése), de ízlés szerint felvéshető a túlélőkészletünkbe a www.letoltes.com, a www.downloads.com, vagy az Origo Szoftverbázisa (www.origo.hu/szoftverbazis).



Ingyenes szoftverekből gyakorlatilag végeláthatatlan mennyiség lelhető fel, ráadásul kategorizálva

5. GameFAQs www.gamefaqs.com

Végül a legfontosabb túlélő-oldal elakadt játékosok számára: a GameFAQs. Alig hinném, hogy létezik olyan játék az elmúlt tíz évből, gyakorlatilag bármilyen géptípuson, amihez itt ne találna az ember részletes végigjátszási útmutatót, csalásokat, térképeket, tippek-trükkök gyűjteményeket és hasonlókat – játékosoktól játékosoknak, teljesen ingyen! (Bár az utóbbi időkben megszaporodtak a botrányok a GameFAQs-ról „kölcsönvett", és mindenféle „nem hivatalos végigjátszás-könyvekben" vagy fizetős weboldalakon felbukkant anyagok miatt...) Még azt a szentségtörést is megkockáztatom, hogy néha – kellő angoltudás birtokában persze –hatékonyabb lehet a GameFAQs adatbázisába bepillantani, vagy a fórumait átböngészni, mint a PC Guru Mentőövét segítségül hívni.

Aki tud olyan valamirevaló videojátékot mondani, amiről itt nem található leírás, az nyer egy...

40 000 Kr.e.
Neandervölgyi DNS

Valószínűleg nem tévedek, ha azt mondom, hogy a homo sapienst megelőző embervariánsok közül magasan a neandervölgyi ember örvend a legnagyobb ismertségnek – mind tudományos, mind laikus körökben. De hát hogyan is lehetne másképp, amikor a kontinensünket kb. 10 000 évig uraló fajta sorsát számos izgalmas rejtély övezi – kezdve mindjárt a 30 000 évvel ezelőtti váratlan, és rendkívül gyors kihalásukkal. A világhírű Max Planck Intézet Evolúciós Antropológiai részlege most nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy teljes egészében feltérképezze a mindezidáig árnyékban rejtőzködő csoport teljes DNS szekvenciáját. A munka ma még meglehetősen az elején tart, hiszen a mintegy 3.2 milliárd sornyi információból mostanáig még csak kb. egymillió került feldolgozásra. Szerencsére a projekt szponzorai a számítástechnikai kapacitás finanszírozásáról sem feledkeztek meg, így a hátralévő rész analizálása mindössze két évet fog igénybe venni. Ezután következhetnek a biológusok, akik segítségével állítólag az is megfejthető lesz, hogy a neandervölgyiek beszéltek-e, milyen volt a hajuk színe, és kereszteződtek-e valamilyen módon a modern emberekkel, akiknek előörsei kb. 45 000 évvel ezelőtt érkeztek meg birodalmukba. Az mindenestre máris bizonyosnak tűnik, hogy a neandervögyiek és közvetlen elődjeink genomja 99.5 százalékban azonos. Sőt, a tudósok a kihalt fajta populációjának hozzávetőleges létszámát is kikalkulálták, amely – szinte hihetetlenül hangzik de – nem volt több 3000 főnél. Nos, igen: a korabeli népsűrűségi mutatókat a jelenlegiekkel összevetve szükségünk van még legalább öt nulla bevonására...

hag

Hamarosan feltérképezik a neandervölgyiek teljes DNS láncát

Elektronikus kottaállvány
Nincs több lapozás

Tulajdonképpen csak idő kérdése volt, hogy valakinek eszébe jusson... A dolog érdekessége tulajdonképpen abban rejlik, hogy nem valamelyik, egy ujját folyamatosan a zenei élet pulzusán tartó elektronikai óriás (pl. Yamaha) jelentkezett vele elsőként. Hanem a Hammacher Schlemmer, amely ugyan nem kevesebb, mint 158 éve (!) jelen van a zenei instrumentumok, és a hozzájuk kapcsolódó kiegészítők piacán, azonban a hasonló innováció mostanáig meglehetősen idegen volt tőle. Most azonban itt van: a világ – tudtommal – első elektronikus kottaállványa. Nem kell többé lapozni, vertikálisan és horizontálisan is pozícionálható, nem (vagy csak alig) villog, egyszerre több oldal is megjeleníthető, van virtuális billentyűzet támogatása, és közvetlen kapcsolata az online kottabolthoz (!) – mindez egy 12 colos Tablet PC szerű eszközbe integrálva. Mindemellett látszik a nemes tradícióhoz való ragaszkodás is, így nem maradhatott ki a hangolósíp, és a metrónom sem...

Megszületett a tökéletes eszköz a konzervatív zenészek idegesítéséhez

Ráadásul alig 1400 dollár az ára – ha zenész lennék, biztos ezt kértem volna karácsonyra, már csak a konzervatívabb kollegákat sokkolandó.

Áram vezeték nélkül

Kábelgyilkos vibrációk

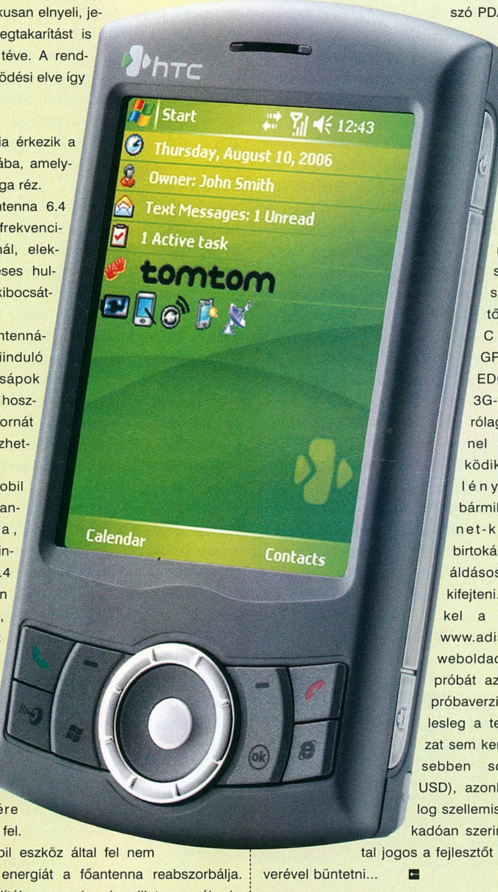
A lábaink alatt csúszómászó, lapos dolgok mindig is fajtánk elsődleges ellenségeinek számítottak, legyen szó akár kígyókról, vagy újabbkori megfelelőikről, az elektromos vezetékekről. Valószínűleg így gondolhatták a Massachusetts Institute of Technology (MIT) tudósai is, akik most egy olyan megoldással álltak elő, amely pár éven belül remélhetőleg végleg megpecsételik a vég nélkül burjánzó tápkábelek sorsát. Ötletük amúgy egy több száz éves koncepción, mégpedig a rezonancia elvén alapszik. Régóta ismert tény, hogy valamely hangszer megszólaltatásakor a másik, hasonló akusztikus tulajdonságokkal bíró hangszer úgymond átveszi az előző vibrációját. Nos képzeljétek el ugyanezt hanghullámok helyett elektromágneses rezonanciával, ráadásul egy olyan trükkel megtámogatva, amely kiküszöböli a már eddig is alkalmazott hasonló megoldások (pl. rádió) működési elvéből fakadó pazarlást. A kérdéses technikát "hosszú életű rezonanciának" hívják, és azokat az akár több méter hosszúságú "energiacsápokat" hívja segítségül, amelyek akkor keletkeznek, ha a két rezgő objektum alkotta rendszerbe energiát juttatunk. A csápok ilyenkor egyfajta csatornát képeznek a két tárgy között, így az energia, ahelyett, hogy egyenletesen "elpocsékolódna" a környező térben (lásd a rádió példáját), biztonságosan továbbítódik a célhoz. Vagyis egy egyszerű réz antenna, amelyet elláttak a fenti képességekkel, minden további nélkül küldhet energiát pl. egy hasonló antennával felszerelt laptop, vagy mp3 lejátszó irányába. Az már csak hab a tortán, hogy a céleszköz által fel nem használt energiát a rendszer automatikusan elnyeli, jelentős megtakarítást is lehetővé téve. A rendszer működési elve így fest:

1) Energia érkezik a főantennába, amelynek anyaga réz.
2) Az antenna 6.4 MHz-es frekvencián rezonál, elektromágneses hullámokat kibocsátva.
3) Az antennából kiinduló energiacsápok akár 5m hosszú csatornát is képezhetnek.
4) A mobil eszköz antennája, amely szintén 6.4 MHz-en rezonál, elnyeli az elektromosságot. Az energiát az eszköz újratöltésére használja fel.
5) A mobil eszköz által fel nem használt energiát a főantenna reabszorbálja. Mindez állítólag az emberekre, illetve egyéb objektumokra nincs hatással, hiszen azok nem rezonálnak 6.4MHz-en...

A BitTorrent visszavág

Fájlcsere mobilon

Azoknak, akik ideológiai kiteljesedésüket a kapitalista társadalom által előállított digitális tartalom eltulajdonításában és jó célra való újrahasznosításában vélik megtalálni, valószínűleg jó hír, hogy kedvenc fájlcserélő alkalmazásuk immár nemcsak PC-kre, hanem mobiltelefonokra (!) is elérhető. Nem kevesebbről van szó, mint hogy a médiaipar által egykor méltán rettegett (időközben azonban ügyvédek által többször is megcsuklóztatott) BitTorrent immár Windows Mobile operációs rendszert futtató eszközökre is elérhető, legyen szó PDA-ról, vagy akár mobiltelefonról. Az átirat amúgy dicséretes rugalmasságról tesz tanúbizonyságot, hiszen WiFi-től kezdve CDMA-n, GPRS-en és EDGE-n át, 3G-vel bezárólag mindennel együttműködik, vagyis lényegében bármilyen internet-kapcsolat birtokában képes áldásos hatását kifejteni. Akit érdekel a dolog, a www.adisasta.com weboldaon tehet próbát az ingyenes próbaverzióval. Mellesleg a teljes változat sem kerül különösebben sokba (20 USD), azonban a do log szellemiségéből fakadóan szerintem ezúttal jogos a fejlesztőt saját fegyverével büntetni...



A legelvetemültebb torrentezők immár a mobiljukat is használhatják e "nemes" célra

Hardver mentőöv

írta · Cray

VGA gond

Üdv PC Guru!

Van egy nagy problémám, amit mihamarabb meg szeretnék oldani.

Nagyjából 1 éve vettem egy MSI 6600GT-t (AGP-s változatot), de előtte azt olvastam, hogy le kell tiltani az alaplapit; nos a letiltást nem találtam meg, de mikor betettem a kártyát, működött, úgy tűnt hogy semmi probléma. Na de pár napja tönkrement rajta a hűtés, (pont 3 nappal a garancia lejárása után...) ezért elvittem szervizbe, hogy tegyenek rá egy újat. Végül is egy Zalman VF700-Cu került rá, ott helyben rá is szerelték. Erre nem számítottam előtte és talán ez volt a gond, ugyanis miután kivettem a 6600GT-t, elindítottam a gépet, automatikusan visszaváltott az alaplapira, még a drivert sem telepítette újra hozzá; úgy tűnik legutóbb rajtahagytam. Ezután elmentem, megcsináltattam a kártyát és mikor visszaraktam, összeszereltem, meg minden amit kell. De mikor elindítottam a monitoron nem jelent meg semmi, a LED is narancssárgán világított rajta, mintha ki lenne kapcsolva. Ezután arra gondoltam, hogy biztos le kell szednem a régi driverét, vagy valami hasonló (az a baj, hogy nem emlékszem pontosan, hogyan csináltam meg 1 éve).

Szóval leszedtem, a BIOS-ban is reseteltem a konfigurációs adatokat, és újra áttettem a monitort a 6600GT-hez, de megint ugyanaz az eredmény: semmi kép. Ekkor már kezdtem ideges lenni, megnéztem a neten, azt írták a hivatalos honlapon, hogy elméletileg az Intel 845G/GE/GL chipseteknél automatikusan kikapcsol az integrált alaplapi. Nos nekem Fujitsu-Siemens D1526-os alaplapom van, ennek a Phoenix BIOS-ában a Primary Display AGP-re van állítva, más erre vonatkozó beállítást én nem találtam. A gép egyébként rendesen elindul, mert kipróbáltam hogy mi történik, ha menet közben csatlakoztatom át a monitort a 6600GT-ről az alaplapira, és fordítva, de mindig ugyanaz az eredmény: az MSI-nél teljes sötétség, az integráltnál minden jó. A hűtése egyébként megy, annak ellenére, hogy a kártya most nem csinál semmit. Remélem, tudtok rá valami megoldást, mert azt nem hiszem el, hogy nem kompatíbilis az alaplap meg ez a VGA, mert 1 évig minden gond nélkül működött...

Várom mielőbbi válaszotokat:

ElSeque

Kedves ElSeque!

Mi is történt? Tönkrement a VGA cooler, elvitted, hazahoztad, és nem megy. A gép többi része rendben, hiszen az integrált cuccal minden OK. Következtetés: vagy a döglött gyári hűtés miatt halt meg a kártya (tehát már a szervizben egy döglött VGA-ra szereltetted a Zalmant), vagy az új hűtés felszerelése közben ment tönkre. Esetleg a gépbe ki-be szerelgetés közben sérült meg. Próbáld ki a gépet másik, tuti jó AGP-s kártyával. Ha azzal működik (99%), akkor az előbb leírt lehetőségek élnek.

Grafikai hibák

Kedves PC Guru!

Régóta vagyok az olvasótok és most egy problémával fordulok hozzátok. Vettem egy Asus N7600GS 256Mb videokártyát (előtte Geforce4 MX440 64Mb volt), beszerelés és a hozzá tartozó driverek telepítése után grafikai hibák jelentek meg sok játéknál (mellékelek egy képet, hogy lássátok miről van szó). Kivétel a Doom3 motorral készültek, azokban nincs hiba csak kb. 15 perc játék után kidob a Windowsba. Amennyire tudtam eltávolítottam a régi drivereket, kodekeket, semmi változás nem történt. Pedig ezek az előző kártyán mind mentek. Mi lehet a megoldás? Hibás a kártya? Remélem, tudtok válaszolni.

Köszönettel:

Oszama

Ui. Gépem adatai: Intel Celeron CPU 1.8 Ghz,768 Mb RAM, Asus n7600GS 256 Mb.

Kedves Oszama!

Ha a régi VGA-val minden rendben volt, ezzel viszont jönnek a gondok, akkor valószínűleg jól tippeltél: az új VGA-val valami nincs rendben. Ha másik verziójú ForceWare-rel is produkálja a gondot, akkor legjobb lesz, ha visszaviszed a vasat a szervizbe, és garanciában megpróbálod rendezni a dolgot.

Hangkártya beszerzés

Sziasztok!

Egy vásárlási kérdéssel fordulok hozzátok. Hangkártyát szeretnék venni a gépembe, csak nem tudom, milyet vegyek. Fejhallgatót használok mindenre, és megkérdezném, hogy akkor van-e értelme az integrált hangkártya helyett másikat beszerezni. És ha igen, akkor milyet ajánlanátok? A nem túl drága kategóriában. Hard gémer vagyok, tehát főleg játékok futnak a gépemen. Válaszotokat köszönöm.

Adrián Ferenc

Kedves Ferenc!

Ha a jelenlegi (integrált) cuccal nincs semmi gond, akkor teljesen felesleges erre pénzt költeni. Esetleg ha hardcore gamer-ként használsz valamilyen online kommunikációs programot (TeamSpeak, Ventrillo, akármi), akkor azzal néha elő szokott fordulni, hogy recseg miközben beszélsz. Skype szintén néha nem szereti az integrált cuccokat (zajos). Szóval, ha mindenképp akarsz hangkártyát, akkor Creative Audigy4 – 10-11000Ft körül – megfelel a céljaidnak. Ha viszont nem állnak fenn a korábban vázolt problémák, akkor teljesen jó az integrált cuccos.

Radeon 9200 csere

Hello!

Szeretném a tanácsodat kérni, mégpedig videokártya csere témában. Van egy Asus Ati Radeon 9200-asom, ami meg kell hagyni nem a legütősebb. Na ezt szeretném lecserélni egy olyanra, ami a Battlefield újabb darabjaival is elboldogul. Kérlek, írjál egyet Ati Radeon kártyák közül és egy NVIDIA GeForce-ból (persze árral együtt), mert e két típus közül akarnék választani. Maximum 23-25 ezer forintot szánnék rá. Ati esetében, ha lehet, akkor Asust, mert én Asus párti vagyok. De nem tudok dönteni sem a két tí-

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

pus között, sem azokon belüli kártyák között. Előre is köszönöm válaszodat. Egy hűséges olvasótok és előfizetőtök: Nightmare!

Kedves Nightmare!
Probléma most is, mint mindig ilyen esetben, hogy a régi VGA kártyád AGP porton keresztül kommunikált a gépeddel, míg manapság ez a csatoló típus kihalásra van ítélve, köszönhetően a PCI-Express térhódításának. A most kapható AGP felületre csatlakozó kártyák közül az általad említett árfekvésben leginkább egy Asus EN7600GS-t (256MB RAM, 3 év garancia) ajánlanék. Ez bruttó harmincegynéhány ezresbe fáj a legtöbb honi kiskerben a cikk írásának pillanatában (mire megjelenünk biztos olcsóbb lesz). ATI-ból ennyi pénzért X700-ast (kb. 22 guriga) vagy X1300-ast kapni (kb. 28 guriga), az X1600 már negyven felett van. Szerintem ebből a kínálatból a 7600-as nVidiával jársz a legjobban.

ALAPLAP INFO

Respect Guru Team!
Nem tudom hogy szabad-e, de termék infót szeretnék kérni! Az egyik egy alaplap: Gigabyte K8U-939, a másik (az is alaplap) Asus A8V-VM. Azt szeretném tudni, hogy milyen CPU foglalat, milyen VGA-t támogatnak, milyen ram jó bele, és még ha lehet sok egyéb mást.
Köszi, fatal2ty16

Ui. Netes árlistákon a procik mellet az OEM jelző mit jelent (mert BOX az gondolom dobozost jelent)?
Ui. Király az újság!

Kedves fatal2ty16!
Hogyne szabadna infót kérni. Javaslom a www.gigabyte.com.tw, illetve a www.asus.com oldalakat, ahol az általad említett alaplapokról igen részletes és sokrétű információt találhatsz. Ha nem bánod, itt nem foglalnánk a helyett a teljes specifikációk bemásolásával, mert abból forradalom lenne...
Ui. Az OEM ott azt jelenti, hogy nem kapsz mellé gyári hűtést, csak a pőre procit potytyantják a praclidba (a hw mentőöv eddigi legütősebb alliterációját olvashattátok, standing ovation... - Joc).

HANGOS GÉP

Üdv Guru!
A következő problémám akadt. A gépem most már egy ideje folyamatosan zúg. Néhány napja már kattog is, a kattogás egyre sűrűbben jelentkezik. Emellett a gép furcsa módon lelassult. A Windows is lassabban tölt be, a programok is lassabban töltenek, azok a játékok, amik eddig gond nélkül futottak most elkezdtek szaggatni, tovább és lassabban tölteni, olyan az egész mintha hirtelen kisebb lenne a gépem teljesítménye. A zaj forrásaként én a ventilátorra gyanakszom, de persze lehet más is, nem tudom. Össze függhet-e ez a két dolog? Vagy az is lehet egészen más a zaj forrása?

Ha újra telepíteném a Windowst, megoldódna a lassulás? És a zajjal mit lehet kezdeni? A gépem adatai: Gigabyte Ga-7va alaplap, 512MB ram, Ati 9600 128Mb videokártya, Maxtor 60Gb vinyó, Win xp Proffesianal sevice pack 2, Amd 1700 + proci, Dvd meghajtó Lg és egy Dvd író Pioonier.
Remélem, tudtok segíteni, előre is köszönöm.
Thomas Dantes.

Kedves Thomas Dantes!
Leveled szerint meglehetősen régi géppel rendelkezel, és az alkatrészek valószínűleg egyidősek, amire viszonylagos kiegyensúlyozottságuk utal. Ennek megfelelően a HDD sem mai csóka már, és én elsőnek bizony szegény öreg Maxtort gyanúsítanám. Szerintem azonnal ments el minden fontos adatot (természetesen NE a winyóra, hanem lehetőleg DVD-re vagy másik HDD-re), és egy PowerMax nevű, Maxtor honlapról beszerezhető tesztpogrammal vizsgáld meg a merevlemezt (a legújabb most talán a 4.23-as verzió, bootolható is!). Érdemes a nagytesztet lenyomni, ami bár több órába is beletelhet, de cserébe eléggé megbízhatóan megmondja a frankót a lemezeid állapotáról. A végeredmény függvényében érdemes dönteni: ha hibát ír ki (gyanítom már nem garanciális a HDD), akkor szerintem kuka. Ha azt írja a progi, hogy minden OK, akkor jöhet a régi jól bevált módszer. Ház oldallap leszed, gépre ráindít, erősen fülel. A ventillátorokat szépen érzéssel megállítva egy pillanatra sorban, kiszűrhető a zajos légkavaró. Ha csapágyas, akkor kifújkál, beolajoz, visszatesz. Ha siklós, akkor ugyanez, de akkor két héten belül megint tiszta roncs lesz, végső megoldás a csere.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

PROCICSERE

Helló!
Már régóta olvasom a lapotokat és őszintén szólva, nagyon tetszik! De lenne egy problémám; processzort szeretnék cserélni a gépemben! Konfigom: Intel Celeron 2000Mhz a foglalata Socket 478, 512mb DDR RAM ennek a bővítésén is gondolkozom ;)) Inno3D Geforce 6600 256mb/128bit 400Mhz. Az alaplapom Soltek, a pontos nevét nemtom! Azt szeretném megtudni, hogy mivel egy AMD Athlon 64 3200+-os procit szeretnék beletenni, megoldható lenne-e? Működni fog-e vele? És hogy ez nagyban befolyásolná-e a játékok működését?
Te milyen processzort ajánlanál? Előre is köszi!
Hű olvasótok: Nándi

Kedves Nándi!
A Socket478-as Intel foglalatba még véletlenül sem fog belemenni az AMD Athlon64 3200+ proci. Sem fizikailag, sem logikailag, sem sehogy. Ha mindenképpen ilyen procit szeretnél, akkor egy Socket939-es foglalattal rendelkező, AMD procikhoz való alaplapot kell pluszba vásárolnod. Figyelj arra is, hogy ha olyan lapot veszel, ami DDR2-es memóriákat fogad, akkor az új RAM modulok vásárlását sem úszod meg.

DVD REJTÉLY - FOLYTATÁS

Szervusz Cray!
A 12-es számban megjelent DVD Rejtély nevű levél írójának tudnék adni még egy esetleges tanácsot, az újságban leírt kettő mellé. Kérlek vagy az újságon keresztül, vagy ha ismert az e-

A nagy vírustámadás előtt...
Válasszon most megoldást számítógépe és cége védelmére!
Nálunk megteheti.
szoftver ABC
1122, BP. Városmajor u.86
321-0335; 30-2312-118
Fax:321-0354
Info@szoftverabc.hu
www.szoftverabc.hu

mail címe, akkor úgy, de juttassátok el neki. Tehát az LG Combo meghajtók gyári firmware programja elég harmatgyengére sikeredett, és ez szériafüggetlen. A megoldás, ami nekem, illetve néhány ismerősömnek is segített, az az adott meghajtóhoz fellelhető legutolsó, és az utolsó előtti firmware frissítés beszerzése, majd értelemszerűen a firmware frissítése. Így gyakorlatilag minden létező lemezt képes lesz írni, olvasni, írási sebességtől függetlenül.

Ezt onnan tudom, hogy annak idején a frissen vásárolt családi számítógépünkbe is egy ilyen meghajtót pakoltak, és mikor a gyári lemezeket sem volt hajlandó még csak bepörgetni sem, elkezdtem egy kicsit keresgélni a Google segítségével, és találtam is olyan oldalt, ahonnan a firmware letölthető, így frissítés után betáraztam az összes létező fajta itthon lévő CD-t és DVD-t, elkezdtem tesztelni, és csodák csodájára mindet gond nélkül beolvasta, írtam is lemezt, azt is visszaolvasta, más meghajtóban rendesen lehetett olvasni, stb... Ennyi lenne, amit még érdemes lenne kipróbálnia a meghajtó tulajdonosának.
Tisztelettel:
joe_r

Kedves joe_r!
Köszönjük az észrevételed! Valóban, a firmware frissítés szinte minden új meghajtó vásárlása után ajánlott eljárás, viszont én azért nem szoktam kapásból ajánlani, mert sok helyen, ha ezután sem működik a cucc, és visszaviszed garanciában, akkor elhajtanak, mondván a firmware frissítést csak szerviz végezheti. Ez persze nem általános, de találkoztam már ilyennel. Ennek ellenére persze én is rendszeresen frissítem a sajátjaimat.

Gép kikapcsolás

Tisztelt PC GURU!
Nagyon jó az újság de lenne egy, illetve több problémám. Szeretném, ha Hancu válaszolna a levelemre. Van egy p/2 gépem és azt szeretném, hogyan lehet úgy kikapcsolni, hogy ne írja ki, amikor kikapcsolom a gépet, hogy „MOST MÁR KIKAPCSOLHATJA A SZÁMÍTÓGÉPET" ez a felirat ne jelenjen meg, hanem magától kikapcsolódjon a gép. Hogyan kell ezt megcsinálni, illetve beprogramozni a gépet? Venni akarok egy 80gb-os merevlemezt, és ha beszerelem a gépbe, akkor újra fel kell telepítenem az operációs rendszert? Hogyan kell feltelepíteni? Ha veszek egy processzort (AMD A64 X2 3500+ AM2 BOX) így gyorsabban fog menni a gép, vagyis indulni, és hogyan kell rátenni a processzort és egyáltalán működni fog az alaplapon? Válaszodat előre is köszönöm:
Krisztián

Kedves Krisztián!
Elvileg, ha ATX-es tápod van, akkor a gépnek ki kell kapcsolódnia (Windows XP-t feltételezve) a kikapcsolási parancs kiadása után. Ebből következőleg meglehetősen régi géped lehet, amiből következik, hogy nemhogy a 80GB-os HDD-vel, de a megvásárolni tervezett processzorral is gondjaid lesznek. Semmiképpen nem javaslom, hogy komolyabb utánajárás nélkül vásárold meg a fenti alkatrészeket. Bővebbet sajnos azért nem tudok írni, mert elfelejtetted leírni, hogy milyen paraméterei vannak a jelenlegi gépednek. Annyi viszont biztos, hogy ha új winchestert veszel, akkor újra kell telepíteni a rendszert, hacsak nem második HDD-nek szánod az új egységet. Ez esetben csak inicializálni, particionálni és formázni kell a cuccot beszerelés után. (További rossz hírünk, hogy a Hancu néven garázdálkodó cikkíró szoftverünk sajna nem kompatibilis a kérdéseiddel – le is fagyott mikor meglátta a leveled –, így Cray-nek kellett rá válaszolnia. Megértésedet köszönjük. – Joc)

Két mag és egyebek

Kedves PC Guru Team!
Az első kérdésem: egy kétmagos 3.0GHz-s proci 2 darab 1.5GHz-s magot vagy 2 darab 3.0GHz-s magot tartalmaz. A proci: Intel P D 930 (3.0GHz/2*2MB/800MHz, Dual Core) (s775) BOX. Ez a processzor jónak mondható és menynyire alkalmas játékra? 2. kérdésem: Játékra 2 magos vagy inkább 1 magos processzort ajánlotok? 3. kérdésem: Az alaplap: Asrock ConRoe 865 PE (s775), Proci: Intel P D 930 (3.0GHz/2*2MB/800MHz, Dual Core) (s775), Vinyó: Maxtor 200GB IDE winchester (8MB cache), Memória: Kingmax 1GB DDR RAM 400MHz, Videokártya: MSI GF 7600GS 512MB DDR2, 128bit, TV-out, DVI (AGP), Hangfal: MANTA MP3 Monitors hangszóró MM180 (140W), Monitor: Fujitsu-Siemens XE17-4 LCD monitor, Billentyűzet+egér: bill: Genius KB-21e egér: Genius NetScrollEye, Ház: PowerLogic Modena 500W-s táppal vagy DTK CA-074S-U2+PLE ATX midi ház, 400W PFC-s táp. Ehhez a konfigurációhoz 400 vagy 500 W-s tápot ajánlotok?
Az újság király, jó a weboldal. Razor

Kedves Razor!
Én a DTK házat választanám, tápjai régóta kiváló minőséget képviselnek. Játékra simán ajánlható a kétmagos proci, vélhetőleg egyre több új game fogja kihasználni az általuk nyújtott teljesítménytöbbletet. A kétmagos prociknál természetesen mindkét mag a proci órajelén teper, vagyis a konkrétan kérdezett darabnál 3GHz-en.

GeForce 7600GS

Sziasztok!
Egyből a tárgyra térek. Vettem egy Nvidia 7600GS videokártyát. (Asus) A driver telepítésekor a képernyő villogni kezdett, sötét maradt, majd a gép újraindult. Nem beszélve arról, hogy ezt a hozzá adott driverrel csinálta, a hivatalos oldalról leszedett driverrel még eddig sem jutott, hibaüzenettel kilépett. Az alaplapom (AsRock K8 Combo Z) biosának frissítése után már sikerült a gyári drivert feltelepíteni, a további driverek továbbra sem működtek. (Kivéve a legújabb 93.71-es verziójút). Na mondom, öröm a köbön, végre letesztelhetem a cuccot. Ekkor jöttek a további gondok. A Need for Speed sorozat összes darabjánál jelentkeztek gondok, sőt több játéknál is (HL2, Gothic II, Pop 2) stb... A menüből nem látszik semmi és sokszor a bevezető videóból sem. Codec pack van feltelepítve. Próbáltam ace megával és K mega codec packkal is. Szerintem az alaplap nem szereti a kártyát, de kíváncsi vagyok a véleményetekre. Előre is kösz a segítséget. (Config: AMD Athlon 3200+ 64bit, 1 GB memória, 400W-os táp). Kovács Szilárd

Kedves Szilárd!
Elsőnek a BIOS beállításokat ellenőrizd, a legjobb ha visszaállítasz mindent alapértelmezettre. Ha ezután sem történik változás, akkor ki kéne próbálni másik gépben a kártyát. Ha ott is lehal (valószínű), akkor garancia. Ha másik gépben jól megy, akkor valóban nem szeretik egymást az alaplapoddal...

Forrosódó VGA

Üdv a Guru csapatnak!
Kezdeném a konfiggal: Asrock P4i65G Micro ATX alaplap, Pentium 4 Prescott 3.0 GHz proci, Maxtor 80 GB, 1 DVD író, 1 combo, 2x256 MB 333MHz RAM, 300 Watt Mercury táp és Sapphire Ati Radeon X1600 Pro 256 MB 128 bit AGP. A videokártyával kapcsolatban vagyok tanácstalan, ugyanis az Everest szerint 55-60 fokos ha a Windows-ban vagyok, terhelés alatt felmegy 70-80 fokra. Kérdésem, hogy ez normális ennél a kártyánál, vagy valami gond lehet vele?
A hűtőventillátora bekapcsoláskor erősen felpörög, azután beáll egy szintre, de melegedéskor nem vettem még észre hogy nagyon beindulna. A választ előre is köszönöm, max tisztelettel: Csipi!

Kedves Csipi!
Az X1600Pro még 90nm-es csíkszélességgel készült, ennek megfelelően szeret fűteni. A megoldás egy VGA-cooler a mostani gyári helyére. Azonban amíg érezhetően nem kezd el döglődni a gyári cooler (szemetelés, fagyás), addig használhatod a mostanit.

T-Online
CYBER ULTIMATE ONLINE GAMING PC CAFE
JÁTSZANI BÁRHOL TUDSZ, DE AZ IGAZI KIHÍVÁS NÁLUNK VÁR RÁD!
TÉNYLEG ÚGY GONDOLOD, HOGY TE VAGY A LEGJOBB?
ITT AZ IDŐ BIZONYÍTANI, BAJNOK!
Internet már 190 Ft / órától
PC játék már 290 Ft / órától
A PC Guru már a Tiéd, akárcsak a lenti képen látható kupon.
Nincs más dolgod, csak ellátogatni a T-Online Cyber Café-ba és felmutatni a magazint, hogy átvehesd a 30 perc ingyen játékra vagy internetezésre feljogosító kártyát.
A kártya bármikor beváltható a rajta szereplő dátumig.
Esti akciónk! 18:30 - 22:30 időkeretre mindössze 1000 Ft ellenében válthatsz jegyet!
Napijegy: 2500 Ft, így akár 1500 Ft-ot is megtakaríthatsz!
Kedvezményes bérletek!
Megtalálsz minket a MAMMUT I. harmadik emeletén, a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10 Mbit / sec Internet, több mint 80 játék, légkondicionált helyiség.
Minden 10. óra ingyen!
Nyitva tartás: 9:30 - 22:30
1024, Budapest, Lövőház utca 2-6.
WWW.PGCC.HU
T-Online CYBER CAF
30 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes játéktermében: a T-Online PG Cyber Café-ban
Megtalálsz minket a Mammut I. harmadik emeletén, a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10 MBit / sec Internet, több mint 80 játék, légkondicionált helyiség
Minden 10. óra ingyen!

LF
PC GURU
LANTRYFREE
LAN amíg bírjuk...
Elérkezett a TE időd!
Szállj be TE is a csapatba!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztőivel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkozzunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007.február 15. (csütörtök) 18:00-tól, amíg bírjuk...

Szoftver mentőöv

irta · Gandalf

TÚL KEVÉS HELY

Hello.

120 gigás winchesterem van, két partícióra van osztva. A C meghajtón csak a Windows és a rendszer programok vannak, ez 20 gigás. A D meghajtón meg a többi: filmek, zenék, játékok stb. Na a probléma az, hogy valami állandóan eszi a helyet a C-n. Igazából olyan 4-5 giga szabad helynek kéne lenni a C meghajtón, hogy a rendszer jól menjen, ehelyett most 2 giga van. A Temporary Internet Files mappa tartalmát folyamatosan törlöm, de annak a mérete sose szokott tovább menni 100 megabájtnál. Minek kell annyi hely? A Temp mappa elég sokat foglal és úgy hallottam, hogy azt is takarítani kell, igaz ez? És ha igen, hogy? Mindent töröljek le vagy bizonyos dolgokat? Kérlek, segítsetek.

Előre is köszönöm, ja és Guru forever!

Mat

Kedves Mat!

Ami eszi a helyet:

1. TEMP folder

2. Lapozófájl, ha a Windows maga kezeli

3. Böngésző cache (az IE esetén a "Temporary Internet Files")

4. System Recovery

5. Szemetes

Megoldások

1. TEMP folder:

TEMP és TMP változók átirányítása egy a D: meghajtón létrehozott D:\TEMP könyvtárra. Nem csupán a felhasználói, de a rendszerváltozókat is át kell irányítani a Vezérlőpult Rendszer appletjén keresztül: A Speciális lap alján van egy "környezeti változók" gomb. Ha erre rákattintasz, átállíthatod. A rendszerváltozókat csak rendszergazdai jogkörrel változtathatod meg.

A TEMP mappa tartalmát valóban célszerű rendszeresen törölni, még akkor is, ha látszólag nem sok helyet foglal. Mert gondold csak el, mekkora teher annak a nyilvántartása, hogy egy folderben feleslegesen több ezernyi, gyakran 0 byte hosszúságú fájl van, amivel soha az életben nem is akarsz foglalkozni.

2. Lapozófájl:

Én ezt is átirányítanám a D: meghajtóra. Egy alapos lemezellenőrzés és töredezettségmentesítés után a Vezérlőpult Rendszer appletjén keresztül teheted meg. A Speciális lap Teljesítmény szekciójának "Beállítás..." gombjára kell kattintanod, Itt a Speciális fülre, majd a "Virtuális memória" szekcióban a "Módosítás" gombra. Válaszd ki a C: meghajtót és válaszd a "Ne legyen lapozófájl" opciót, és kattints a Beállítás gombra. Ezután válaszd a D: meghajtót és állíts be fix értéket, azaz a kezdeti és maximális méretet válaszd azonosnak.

Ezután egy sor okézás és egy újraindítás jön.

3. Böngészőcache:

Internet Explorer esetén:

Eszközök/Internetbeállítások. Itt az "Ideiglenesen letöltött fájlok" szekcióban egyrészt törölheted a felesleget ("Fájlok törlése..." gomb), és/vagy át is helyezheted a gyorsítótárat a D: meghajtóra a "Beállítások..." gombra kattintva.

Ekkor ugyanis a megjelenő panel bal alsó sarkában látsz egy "Mappa áthelyezése" gombot. A többit szerintem már nem kell leírnom...

4. System Recovery

A Vezérlőpult Rendszer appletjében állíthatod be, mekkora legyen a rendszerviszaállítás számára felhasználható terület. Egy csúszkával húzogathatod, vagy teljesen ki is kapcsolhatod. A többit rád bízom...

5. Szemetes ürítése

Nálam még a Total Commander is úgy van beállítva, hogy ne a szemetesbe töröljön, mert ha törlök, akkor nem akarom a szemetet tárolni. Ám ez személyes dolog, és sokan esküsznek a szemetes napi használatára, mivel gyakran esik meg velük, hogy véletlenül törölnek fájlokat. Az első tehát a szemetes kiszemetelése, és szükség esetén használatának a visszaszorítása.

(Egy utolsó megjegyzés: az e-mail – legalábbis egyelőre – nem sms. Levélben szokás a pontok és vesszők után szóközt rakni, valamint a mondatokat nagy betűvel kezdjük. Azt már nem is említem, hogy a tulajdonneveket is nagy kezdőbetűvel szokás írni... Kijavítgattam, megkímélve a korrnénit egy kisebb idegösszeomlástól, de közben komolyan gondolkodtam rajta, hogy az egészet teleportálom a kukába, csak az áldott jó szívem miatt nem tettem... – Joc) (Nagyon kedves Tőled! – korrnéni)

VISTA ÉS SB LIVE

Hello GURU Team!

Lenne egy nagy problémám letöltöttem a Vista RC1 x64-et és nem találok a hangkártyámhoz drivert. A Creative oldalán lévő driver nem jó, mert azt írja telepítéskor, hogy neki 32 bites Vista kell. Honnan tudnék szerezni egy drivert?

A hangkártyám: Sound Blaster Live 24-bit.

Leccci segítsetek, mert a Vista nagyon jó és nem akarok már visszaváltani.

Bolyki György

Kedves György,

Ismereteim szerint folyamatban van a 64 bites driverek fejlesztése.

Addig sajnos várnod kell, amíg megjelenik, vagy a Microsoft, illetve a Creative fejlesztőit, képviselőit kell molesztálnod. Elvileg segíthet egy kompatibilis eszköz beállítása is, de ezt magam még nem próbáltam.

DARABOLÁS

Kedves Gurusok!

Meg tudnátok mondani, hogy XP alatt milyen programmal lehet feldarabolni, majd összerakni egy nagy programot? Letöltöttem egy 300 mb-os programot, de egy másik gépen kell telepíteni, és csak 256 mb-os pen drive van, nem fér rá... üdv

Peter

Kedves Péter!

Én erre a Total Commander fájldarabolását használnám: Fájl – fájldarabolás – 250MB. Ugyanazzal a túloldalon összerakhatod. Ha a túloldalt nincs TC, akkor is összerakható, anélkül is, egyszerű COPY paranccsal, de egy TC szinte minden gépen van. Megadhatod azt is, hogy fullra töltse tele a pendrive szabad területét a szeletekkel.

TRÓJAI

Üdv PC Guru!
Lenne egy kis problémám egy trójai nevezetű vírussal szemben. Nekem speciel Nod32-m van, és ki is írja, hogy fertőzött, de nem lehet irtani, csak azt lehet, hogy karanténba helyezés, és kihagyás! Sajna nem tudom, hogy mit csináljak vele, mert nagyon lassítja a gépet!
Válaszotokat előre is KÖSZÖNÖM!
István

Kedves István!
Először is tisztáznunk kell, hogy a trójai az egy kártevőtípus, és nem vírusnév. Több tízezer trójai programot ismerünk, így nagy segítség lenne, ha megírtad volna, pontosan milyen nevet is ír ki a NOD32, annak melyik változatát használod, mikori adatbázissal, és milyen fájlban, illetve fájlokban találta meg (teljes elérési útvonallal).

Ezekre azért is szükség lenne, hogy az esetleges vakriasztásokat kizárhassuk.

A trójai programokat – ellentétben a vírusfertőzött programokkal – nem lehet javítani, mert nem ismert, és így nem állítható helyre működőképes állapotban a kártevő nélküli fájl. A NOD32 éppen ezért kínálja fel a karantént és a kihagyást. Bármelyiket választod is a kettő közül, a benne lapuló kártevő nem kaphat többé vezérlést.

A NOD32 által jelzett trójait nem szabad vezérléshez juttatni. Engedd tehát, hogy a NOD32 karanténba tegye, vagy ha ezzel nem boldogulna, akkor a Feladatkezelő segítségével derítsd ki, milyen néven fut a memóriában és állítsd le. Ha már leállítottad, akkor az eltávolítás is menni fog.

Ezután a forrásait, gócait is fel kell kutatnod, és el kell takarítanod, például a NOD32 segítségével, nehogy még egyszer visszafertőződj. Olyan programot pedig – ha lehet – ne akarj telepíteni, amit a víruskereső vírusnak, féregnek, trójainak, vagy egyéb rosszindulatú programnak (backdoor, dialer, spyware, rootkit, jelszó lopó stb.) minősít. Ez olyan, mintha a piacon osztogatnád vadidegeneknek a lakáskulcsodat.

MODELLEZÉS

Hali Guru!
Tudnátok ajánlani egy jó 3D-s modellezőt, amit könnyű kezelni és ingyen letölthető?
Előre is köszi:
Marsal
Ui. A Blendert má ismerem.

Kedves Marsal!
Az első találat egy kéthetes próbaidőt kínál:
http://www.ac3d.org/downloads.html
A második már ingyenesnek tűnik:
http://www.wings3d.com/
Csakúgy, mint a harmadik:
http://www.artofillusion.org/
Itt egy listát találhatsz további címekkel:
http://directory.fsf.org/graphics/3d/
Egy újabb találat:
http://sourceforge.net/projects/aztec/

Tekintve, hogy magam nem foglalkoztam/foglalkozom modellezéssel, nem tudom minősíteni, hogy melyik milyen. Ez rád vár...

NETLIMITER V1.3

Sziasztok!
Van egy kis gondom a Netlimiterrel. Letöltöttem, felinstalláltam. Egy HEX editor segítségével belemásztam és mindenhol átírtam benne a Netlimiter kifejezést!! (Így nem ismeri fel a DC és tudok rendesen tölteni.) Ezzel nem is volt semmi probléma, mert működött rendesen. Egyik nap azonban nem akart elindulni. Nos sebaj, gondoltam, unistall. Mikor újra akartam telepíteni, nem engedte mondván, hogy már van egy példány a gépemen és előbb azt töröljem! A Vezérlőpult/programok telepítése-törlése részben nincs. Az EasyCleaner se mutatja sehol. Mit tudnék tenni?
Régi olvasótok (bla, bla)
Tamás

Kedves Tamás!
A problémád forrása, hogy a Netlimiter, mint megannyi szoftver, a telepítéskor több helyre írogat. Az, hogy magában a programfájlban átírtad a programnevet, lehet hogy megtéveszti a DC-t, de a Netlimiter saját telepítőjét nem. Az még látja a korábbi telepítés fájljait és könyvtárait, nem is beszélve a telepítéskor létrehozott, és azóta is folyamatosan aktualizált Registry bejegyzésekről, amelyekre nincs hatása az általad hexeditorral elvégzett módosításoknak.

Amikor Uninstall-t csinálsz, az nem biztos, hogy mindent letakarít. Én a magam részéről a Symantec Client Security egy példányát telepítettem még februárban a gépemre, mivel ezt a programot kellett használnunk bemutatásra a Budapesti Műszaki Főiskola egyik gyakorlatán. De miután vége lett a félévnek, és csak a gyakorlatot nem látogató hallgatókat kellett meghúznom, egy uninstallt végeztem. Látszólag minden eltűnt, mégis december végéig folyamatosan újra akart telepedni az SCS, valahányszor jobbklikket adtam valamelyik ikonra a Desktopomon.

Mivel ez az állapot (hasonlóan hozzád) engem sem hagyott nyugodni, elkezdtem keresgélni. Az eredmény: A "\Program Files" folderen belül saját mappája volt, de pakolt a Windows könyvtárába is, és a "Documents and Settings" folderbe is. Mindet kiürítettem, de még akkor is gondjaim voltak. Ezután a Registry bejegyzéseket kezdtem el gyomlálni, de az SBS annyira védte magát – ez a program természetét ismerve érthető –, hogy csak úgy sikerült eltakarítanom a maradványokat, hogy a Symantec Magyarország szakembereitől kaptam egy speciális gyomláló csomagot. Ez szerencsére név szerint ismerte az összes fájlt, foldert, Registry és INI-fájl bejegyzést.

Nálad is hasonló gyomlálásra lenne szükség. Mivel a Netlimiter is próbál védekezni az eltávolítás ellen, sajnos alapos gyomlálásra lesz szükséged. Ez pedig hosszadalmas kézimunkával jár. Végig kell nézned az összes olyan foldert, ahol a fájljait őrizheti, és a Registryben is fel kell számolni minden bejegyzést, ami a Netlimiterhez tartozik, illetve tartozott. Sajnos nem tudom a pontos számot, de akár több száz bejegyzést is találhatsz.

Lévén – mint minden értelmes ember – lusta vagyok, a felesleges kézimunkát szeretem elhagyni. Ezért programeltávolításra a magam részéről a Total Commandert és pluginjait szeretem használni. A fájlrendszer (FS, wfx) pluginok között kettő is található, amit a hasonló problémák későbbi visszaszorítására javasolhatok:

A TCMD magyar oldalán:
http://www.totalcommander.hu/down/plugins/fs/wfx_uninstaller.zip

A plugin szerzőjének oldalán:
http://www.totalcmd.net/plugring/uninstaller.html

vagy egy másik hasonló, de régebbi plugin:
http://www.totalcmd.net/plugring/uninstall.html

Mindenesetre azért nézd meg a Feladatkezelőben, hogy eltávolításkor ne legyen aktív, az-az futó példánya. Nézz körül a Windows futó szervizei között is. Csak akkor tudod ugyanis teljesen eltávolítani, ha nem kapaszkodik a rendszerbe. Ha nem Windows 98-ad van, hanem magasabb Windows, akkor a fejlesztői weboldal szerint (http://www.netlimiter.com/-download.php) érdemes a 2.xx változatokat használni.

OLLA, OLVASÓK!

Köszönjük mindenkinek a karácsonyi és újévi jókívánságokat, valamint a Thief miatti hálálkodó leveleket. No, és hogyan kezdődött a boldog új év? A jó 2006-os levrovos menetrendnek megfelelően katasztrófával – bár a szilveszteri földrengés azért nem volt fogható a többi tavalyi levrovírás közbeni csapáshoz szerencsére. Ezek után már csak némi rekordmeleggel kellett megbirkóznunk... hogy is mondják? Ez az év is jól kezdődik!

SOROZATBAN A SOROZATOK

Hello Zak!

Kérlek add át köszönetem a Sasának, a Pokoli 2-ért. Neked meg köszönöm, hogy hosszú-hosszú ideig azon fáradoztál, hogy végre melléklet legyen, és, hogy előző levelem betetted a Levrovba. Köszönetképp álljon itt egy rész a PC Guru és a South Park találkozásából:

A négy jó barát kedvenc újsága, a PC Guru (eddigre világméreteket ölt) a csőd szélére kerül. Elhatározzák, hogy megveszik az összes számot a boltból, de nincs rá pénzük, ezért más megoldás után néznek, hogy megmentsék a Havilapok Legjobbját. Közben kiderül, hogy Szaddám és a Sátán keze van a dologban, így Kenny vezetésével (már jól ismeri az utat) lemennek a Pokolba. Ott kiderül, hogy Sátánék megveszik a PC Guruk 80 %-át, majd olyan panaszlevelek tömkelegét küldik vissza a szerkesztőségbe, hogy ott vissza kell adniuk a panaszkodóknak a pénzt. Ezután Sátán elmondja, hogy ezzel az a szándéka, hogy megfertőzze az egész világot nyakleprával. Ha a PC Guru megszűnik, akkor a Levrov is. Mivel a Levrov a kazuárok egyetlen élőhelye, ezért PC Guru nélkül nincs kazuár, ami azért jó neki, mert csak ez az állat immunis a nyaklepràra. Ha kihalnak a kazuárok az emberiség nem tud védőoltást készíteni a nyaklepra ellen. Erre a négy jó barát azt mondja a Sátánnak, hogy ha egy NFS:Carbon meccsen legyőzi őket, akkor folytathatja, nem szólnak bele. De ha veszít, abbahagyja a világ elpusztítását. Végül Kyle legyőzi a Pokol urát, így megmenti a PC Gurut, a Levrovot, a világot, és a kazuárokat!

Vége

Még annyit kérnék, hogy ha tudtok bármilyen oldalt, ahonnan lehet South Parkos cuccokat rendelni (belföldről), akkor lécci írjátok meg. A kazuár legyen veled! Murlock

U.i.: Viva la WoW!

Nagyon népszerű lett köreitekben ez a sorozatmizéria, remélhetőleg a következő generáció majd kamatozik valamit abból, hogy ennyi jó forgatókönyvírót nevelünk ki, és igazán érdekes magyar sorozatok készülnek majd a mostani szörnyűségek (mint amilyen a [a felhasználó tölti ki]) helyett.

A RAJONGÓ

Győzike rovatot!

Csak vicc volt. Hajrá levrov!

Üdv:Márk

Örülök, hogy mások is szeretik a nagy állatbarát hírében álló Művész Urat. Hosszasan vívódtunk, hogy ő, Kiszel Tünde, vagy esetleg Kelemen Annácska rovatot indítsunk, de a leveled segített dönteni. Csak az a bosszantó, hogy a múltkor a Sasa dumálta el, milyen teljes játékok lesznek, most meg te trafálsz bele a következő számtól induló nagy durranásunkba. Komolyan mondom, engem itt szabotálnak!

A BERAGADT GOMB

Hy Zak!

Lenne 1 kérdésem. Honnan a jóból tudjátok, hogy hogyan kell minden játékot végignyomni (játékmentőöv)???????????????????????????
???????????????????????????????????????
???????????????????????????????????????
???????????????????????????????????????
???????????????????????????????????????
???????????????????????????????????????
???????????????????????????????????????
???????????????????????????????????????
??????

Patrik_kill

Szerintem erről már volt szó, a levél nem is ezért került bele, hanem hogy kellően felhördülhessenek az olvasók, amiért 340 darab (!) kérdőjellel pocsékolod a helyet a levrovban. Nos én is legalább ennyire utálom elolvasni őket e-mailben, kéretik tehát ezután mellőzni az ilyetén karakterismétléseket. Ha beragadt volna a gombod, egy új billentyűzet vásárlását tudom javasolni.

IZÉ

Csirkepörköltös napot, Zak! Na, szóval a múltkor leszereltem a gépemnek a házfalát és a táp szabadon maradt! Erre beszökött a házamba a csirkém, ami megette a tápot és így nem működik jól a gép! Erre én elmentem a gazdaboltba és vettem egy új tápot, de valamiért most sem indul a gép! Tudnál adni valamilyen ötletet, hogy most mit csináljak???

Peti

Hinnye, gazdabolt és csirkeudvar? Ha bunkó lennék, azt írnám, hogy „Ebből is látszik, mekkora paraszt vagy!", de mivel nem mindenki vevő a Csernus-féle humorra és nem venné le a viccet, így inkább kihagyom eme ziccert.

ÖRÖM

Ahoj!

Csak annyit, hogy...FELVETTEK A KÁROLYIBA!!! Jippííí! Giráppáá!!!

Kösz, hogy elmondhattam, és köszönöm, hogy mellettem voltatok támaszt nyújtva:D

UI: Helyes írási hibáért felelősséget nem vállalok.

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Dinoszauruszok?! Öregebb vagyok, nint gondoltam..." - **Traximus**

"A King Kongból jöttetek bosszút állni a kevés eladott példány miatt?" - **Kovács Tamás**

"Ezt fél lábon is lelövöm, aztán a többit majd leszedem mellel." - **Iustinianus**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

(Pedig a jópofa, helyes kis írási hibák nem rosszak.)
Üdv:Matt

Ez esetben a Károlyi remélem nem valami kórházat takar. Egyébként gratula, örülök, hogy támaszkodhattál ránk.

A TÖRT

Hello!
Wowval kapcsolatban lenne 1 kérdésem... Törtön nemrég lettem 60as amikor is bejött a blizz a wow trialal és felnéztem eredetire h ugye majd a lejártával megyek vissza törtre.. na ez ugye nem jött össze ugyanis beestem a blizz csapdájába és kb 1 hét után meg is vettem az eredeti wowot. =) Az a gondom h friss 60asként nagyon nincs kedvem elölről kezdeni a pénzfarmolást de nem szeretném abbahagyni a wowot, úgyhogy arra vetemednék h aranyat vegyek:) (csak 100 g körül a kezdéshez). Nem tudnátok erre ajánlani 1 megbízható oldalt? Rengeteg ilyen hirdetést kapok wispben game közben, de nemtom mennyire megbízhatóak ezek az oldalak. Ha tudtok segíteni ilyen témában akkor plz írjatok. Előre is ty.

Helló!
Múltkor haverom szólt, hogy van egy lopott autó, érdekel-e. Tetszett, elértem rajta a 100 ezer kilométert, de a minap elmentem egy kereskedésbe, kipróbáltam egy újat, legálisat, és beleszerettem, megvettem. Viszont drága a benzin, szóval azt továbbra is szőkítőktől venném. Tudsz ajánlani egyet, de olyat, aki megbízható? Előre is köszi!

GTA 4

Cső Zak!
Néhány dolog eléggé érdekel mostanában, úgyhogy remélem válaszolsz (nem mint múltkor):
1. Mit tudtok a Gta köv. részéről?(szereplők, sztori, stb.)
2. Van olyan közöttetek, akik ismerik/szeretik az Elfen Lied-t? És ha igen, ki az?
Kösz!
Ui.: A'sszem tudom ki a Stőger.
Leanne

Előre figyelmeztetlek, hogy most sem nagyon tudok sok mindent mondani: 1. Készül (kb. ennyit lehet tudni, meg a megjelenési dátumát konzolra, ami október 16). 2. Hát ez valami anime, de kb. itt ki is merül a tudományom. A többiek is hasonlóan bután néznek maguk elé. Hiába, ez most nem a te napod.

FEHÉR KÍGYÓ PATIKA

Helló kedves PC Guru szerkesztőség!
A fehér kígyósra van megoldásom! Szerintem:
A gyógyszertárak emblémája szokott lenni a fehér kígyó. Nos én azt gondolom, hogy a Pilis nevű településen a gyógyszertárra gondoltál. Közel voltam?

Nem. Kérem a következő megfejtőt!

FEHÉR KÍGYÓ MEGFEJTÉS

Heló Zak!
Én nem valami kitalált yoda történetet, Attila sejpítésével kapcsolatos feltételezést hozok fel. Beirtam a Google keresőjébe, hogy Pilis fehér kígyó és a fehér kígyó szejp szavakat, és semmi értelmeset nem találtam. De észrevettem, hogy a gólya és a kígyó mindkét találatban összefüggésben van. Az egyikben arról szól a fáma, hogy a gólya megvédi a gyerekeket a kígyótól vagy mifene (bocs, nem volt rá időm pontosan végigolvasni, értelmezni [http://lexikon.katolikus.hu/LINKEK/LINKGGGG/18GOLYA.HTML]),

A másik találat meg egy Karácsony Benő nevezetű íróhoz vezet. Az egyik szereplő sejpít! Vagyis valamelyik művében szerepel a fehér kígyó szejp! Hoppá itt van a kutya elásva! (http://karacsonybeno.adatbank.transindex.ro/belso.php?k=8&p=66&l=2)

Gondolom, hogy pontosabb találatot vársz, de az időm véges, mert öcsémet elkapta valami vírus, amitől állandóan kaz-kaz-kaz szavakat nyög és van valami a nyakán is... félek, hogy engem is megfertőz, szóval megyek vissza a burokba. Jelentés vége.
Vereckei

Ui. E kettő közül valamelyik a megfejtés érzem!
Ui. 2. Mindenképpen kérek szépen válaszlevelet, nem bírom tovább ezt a rejtvényt....

Éééés még mindig nem! Értékelem hogy ennyi melót fektettél bele, de még mindig nem!

ELFELEDETT JÁTÉKOK

Hi Zak!
Van nekem egy szokásom, amit 2 éve vezettem be. 2 évvel ezelőtt a PC Guru teljes játéka (2004.12 lapszámban) a Restaurant Empire volt. Ekkor az újságot kaptam ajándéknak a többi dolog mellé, karácsonyra. Ennek örültem a legjobban, mert játszottam a játéknak a demójával, mielőtt megkaptam volna az újsággal együtt. December 24-én este mindig előveszem ezt a játékot és aznap éjfélig játszok vele,de még dec. 31-ig többször is előveszem. Ezt csak azért írtam le, hogy Zak,te előveszel -e valamilyen régebbi játékot?(Nem Warcraft-ra vagy ilyen játékokra gondolok,hanem olyanokra amik nem annyira futottak be vagy nem olyan híresek).

Boldog Karácsonyt,és boldog új évet kívánok Neked Zak és a PC Guru csapatának,na meg az összes Olvasónak!
Peti

Nos, nagynéhanapján előfordul, hogy beizzítok egy C64 emulátort, aztán olyan is van, hogy előbányászom a polc mélyéről a N64-et, és nosztalgiázok kicsit. De mindez csak a Diablo 2 megjelenéséig volt jellemző, utána már csak azzal foglalkoztam, míg fel nem fedeztem magamnak a WoW-ot, most abban szúrom el szabadidőm utolsó morzsáit is. A szerkesztőségben a fő retrosznob, oppardon, nosztalgiahuszár egyébként Stöki, ő perfekt minden játékban, ami a kilencvenes évek előtt jelent meg...

HAVI KRITIKA

A 2007, 13. szám már megtette azt a lépést, aminek apropójából, régi olvasó révén nem átallok megírni kritikám a lap változásáról.

A lap változását már az is jól leírja, hogy ilyen komoly levél, mint ez, a levrovba nem kerül be... (Így már ezt se olvasom, tehát már ettől is csökken az értéke). **(?!) (Miért ne kerülne be? Nem**

értem az emberek kishitű hozzáállását... Vagy csak ezzel akart inspirálni, hogy bekerüljön? Ez nem szokott bejönni, most is csak azért került bele a levél, mert érdekes a felvetés.)

A lépés: a Medieval 2 – TW cikk két oldalas képpel kezdődik. Véleményem szerint, ahogy egy könyvnek, úgy egy újságnak is egy szinten megmutatja komolyságát, igényességét, hogy menynyi kép van benne. Ez a két oldalas kép egyszerűen nevetséges! Ahogy ebben a számban sokal több az oldalas, féloldalas kép. Lusták vagytok írni, erről szólna az újságírás? Régebben (ilyen műhely titkos is ritkábbak) lehetett olvasni, hogy az íróknak milyen problémát jelent az adott karakter számon belül lenni, hát messzire jutottunk. Ez lenne a Sasa által említett "minden hónapban egyre jobb újságot készíteni"? Mégis hol ad nekem pluszt, ha két oldalon nézhetek egy képet, ami ráadásul nem is a játékból van? Ez egyszerűen csak a lap marketingesedése, hígítása. A lapban egyre kevesebbet olvashatók, hogy egyre többen megvegyék az ilyen parasztvakítástól. Ezt ügyesen eltanultátok a GS-től, gratulálok, ha átveszitek az ottani rossz szokásokat, szerintetek hol lesztek jobbak? (Egyébként a Ghost in the shell DVD képe is igénytelen, olyan rakjon be képet, aki el tudja dönteni, hogy annak van-e hozzá köze...)

Ez mondhatom el az oly büszkén propagált teljes játékokról is. Gratulálok, itt is a név és a dátum, ami mérvadó és nem a minőség és az igényesség. Soroljam a játék neveket? Ez lenne a fejlődés? Régebben inkább voltak régiek a játékok, de igazi klasszikusok is voltak közöttük. Berakunk egy féléves, csillogó grafikájú játékot, mert az milyen hatalmas dolog ám. Vajon miért lehet teljes játék? Mert fél éve úgy lehordtátok a tesztjében, hogy már ki se merítek írni az egykori értékelését. Nem kellett a kutyának se, az olvasóknak jó lesz. Nem lehet mindenkit átvágni a szöveggel, meg a backspac-szel, mert van aki figyel. Nem kell harmad oldalnyi kiírás, hogy 1 év 12 játék, eltudjuk kissebben is olvasni, főleg ilyen erőltetett design nélkül, nem valami találó a cím, nem kell erőltetni, csak igényesen informálni. A fejlődés az lenne ha az újság a vizualitásból viszszaközelítene az irodalmisághoz!

Azért még jó a lap :), köszönettel: Szalai László

Na már megint megkaptuk! Nézzük akkor sorban: egy lap komolyságát, igényességét valóban megmutatja, mennyi kép van benne, ha teszem azt egy politikai hetilapról, vagy egy híreket közlő napilapról van szó. Ugyanakkor egy játékmagazin, ami SZÓRAKOZTATÓ próbál lenni, igenis jól kell, hogy kinézzen, amihez hozzátartozik a nagy méretű, látványos grafikák szerepeltetése. A világ összes játékmagazinja ezt csinálja, biztosan nem azért, mert lusták többet írni... Persze, hogy ezt igényesen tálalja valaki, ahhoz kell a bravúr, és ebben szerintem Gaben a legprofibbak közé tartozik az országban, mindenféle magazinokat figyelembe véve. A hónap egyik kiemelt círnénél így szerintem teljesen rendben lévő, hogy extra képi elemeket alkalmazunk. Műhelytitkot szeretnél? Nos, a cikkírók annyit írnak, amennyit a szerkesztők kérnek tőlük, most is igaz, hogy úgy kell bepasszírozni az anyagokat a rendelkezésre álló helyre (van, amikor nem is sikerül, és lemarad a cikk vége, ehh), viszont az ilyen szépen kidolgozott oldalaknál a szerkesztő eleve több oldalt utal ki az adott cikk számára, hogy a nagyméretű képekkel együtt is beférjen az információ. Ha úgy gondolnád, hogy a cikkek tartalmával vannak problémák, attól már idegesebb lennék, mert az tényleg gond lenne, de szerencsére ezt nem írtad.

A teljes játékok körében kísérletezgettünk egy időben a régi, 5-6-100 éves, de a maguk idején bombasikernek számító játékokkal, aztán a friss, de nem annyira klasszikusokkal is. Idén megpróbáljuk összehozni a kettőt, és olyan játékokkal jönni, mint mondjuk a karácsonyi Thief 3 volt. Nem őskövület, de az adott stílus legjobbjai közül való.

Egy szó mint száz, én nem érzem problémának, hogy szebb, színesebb, szagosabb lett az újság. (Gaben, most már elengednéd a torkom?)

BIRKÁS PETI FAN-CLUB

Hali Zak!

Két okból írok neked:

1. Nagyon gratulálok a jövőbeli teljes játékokhoz! Egyszer majd adhatnátok a United Offensive CoD kieg.-et is!
2. Azonnal a premier után láttam a Casino Royalt és meg kell mondjam, az év legjobb filmje.

Vártam is hogy Birkás Petinek hogy fog tetszeni! Kinyitom az újságot, átlapozom és elolvasom a film értékelését! Teljesen lehidaltam!!! Ez a Peti gyerek szerintem meg sem nézte a filmet, ha pedig meg is nézte, akkor vagy be volt kómálva vagy a mellette ülő fiatal lánnyal foglalkozott (ha volt olyan). Azt írja " Most éppen egy orosz kémet... becserkészni, aki Texasban egy pókerjátszmán...". Lényeg ami a lényeg hogy akit Bond el akart kapni az nem KÉM volt, hanem a TERRORISTÁK BANKÁRJA, a másik pedig az a bizonyos pókerjátszma nem TEXASBAN volt, hanem MONTENEGRÓBAN (amit hosszan be is mutat a film, nem tom h Texasban vannak-e völgyek hatalmas fákkal, de h Montenegróban vannak az fix). NEM LÁTTA A FILMET és kész! Szólj neki, hogy ökör, legalább megkérdezhetett volna vkit h miről szól a film!

Erről ennyit!

Grat az újsághoz, egyre jobb! Lehetne valamilyen Gyűrűk urás stratégiai a jövőben mint teljes játék!

Ha megkérhetlek beraknál az újságba?THX

Honfoglalohu

Nah, mivel én nem láttam az említett művet, a Petit pedig nem sikerült elérni, ezt most kommentár nélkül hagyom, viszont a következő számban feltétlenül visszatérünk rá. (Reszkess, Peti!)

ÉRTÉKELÉSI TITKOK

Az Előző számban olvastam el Hancu Heroes 5 Hammers of Fate tesztjét! Amikor megláttam alul, hogy a Heroes 3 Shadow of Death 75%-ot kapott anno, akkor megnéztem egy régebbi Gurut (2000/05), és arra lettem figyelmes, hogy a játék 78%-ot kapott! :D Elkezdtem akkor régi PC gurukat olvasgatni és még arra lettem figyelmes, hogy a 2003-as számokban is volt már telefon téma meg mp3 meg efféle khmm dolgok! Nem értem hogy az olvasók miért most reklamálnak rá 3-4 évre? Nah mind1 biztos fázis késés! Mindenkinek Boldog Új Évet! PC Guru 4ever! Hűséges olvasótok Abri

Na akkor nézzünk még egy kulisszatitkot, bár szerintem erről már volt szó valamikor: a szerkesztők fenntartják maguknak a jogot, hogy az egykori értékelésünket az azóta eltelt idők tapasztalatai szerint felülbírálják. Tulajdonképpen egy játékot nem is nagyon lehetne reálisan értékelni közvetlenül a megjelenése után, csak hónapokkal később, amikor már kifutotta magát, megmutatta mit tud multiban és hasonlók...

Na ennyi volt mára a jóság, mennem kell, érzem hogy beszippant a negyedik dimenzió... (régen nem volt szó róla, de természetesen már 60-as szintű karakterrel várom a Burning Crusade eljövetelét) (hoppá, most hogy leírtam, döbbenek csak rá, milyen jó a névválasztás: BC, na mit rövidítenek még így?) (válaszokat a levrov címére várjuk) (megint elszaporodtak kissé a zárójelek). Ja tényleg, miután a Hancu olyan jól kidühöngte magát a Frei műsoron a kis WoW blogjában, ehhez már csak annyit tennék hozzá, hogy az emlékezetes bérgyilkos fiaskó után én még hittem a Dossziékban (tudom, naivitás), de ez a mostani adás – aminek a témájához azért konyítok valamelyest – meggyőzött arról, hogy erős fenntartásokkal kell kezelni a Frei műsorokat. Hiába no, kért volna fel minket szakértőnek... (hehe). Na most már tényleg vége, több embert már nem akarok megsérteni ma, mert még megdöntöm Havas tanár úr rekordját. Legyetek jók, találkozunk februárban (férfitársaim, tessék nem elfelejteni a Valentin-napot!).

Sziasztok * Zak (levrov@pcguru.hu)

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h, Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Kolosy tér
Lajos utca 47.
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva:H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.: 1/361-34-08
Nyitva:H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

Áruhitel és bankkártya elfogadás

CD-DVD POLÍROZÁS

Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!

5 perc alatt kész!

990 FT

CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Athlon64 3500+ (S.939) BOX	19.980
Athlon64 3800+ (S.939) BOX	23.400
Athlon64 3500+ (AM2) BOX	21.990
Athlon64 X2 4200+ (AM2) OEM	40.200
Celeron-D (S.775) 2.6GHz BOX	12.600
Intel P4 (S.775) 2.8GHz BOX 2x2MB	27.000
Intel P4 Core 2 Duo 1.86GHz BOX	43.800
Intel P4 Core 2 Duo 2.13GHz BOX	52.200

Videokártyák	bruttó
ATI X1300Pro 256MB Asus	18.600
ATi X1600XT Club3D 256MB	30.990
ATi X1600Pro HIS Silent 256MB	23.880
ATi X1650Pro MSI 256MB	29.988
GF 7600GS AGP 256MB Asus	31.440
GF 7600GT 256MB GigaByte silent	40.200
GF 7600GT 256MB Asus	41.820
GF 7900GS 256MB Club3D	49.920
GF 7950GT 512MB ASUS	75.000

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.980/3.990
Creative SB Audigy SE	5.970

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Hiviewell 2év	12.450
DDR400 512MB Samsung 2év	12.600
DDR400 1GB Samsung 2év	23.400
DDR2-677 512MB Samsung 2év	13.440
DDR2-667 1GB Samsung 2év	25.800
DDR2-800 512MB Samsung 2év	15.360
DDR2-800 1GB Samsung 2év	28.320
xD Olympus 1G	8.748

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
Sam. (8M) 160/250/300	14.640/17.280/22.200
Hitachi (8M) 80/320	10.800/22.560
Sam. (SAT) 160/250/300	14.640/17.700/22.680
Hitachi (SAT) 250/320	17.400/23.400
Sam. (2.5") 120GB 5400rpm ATA	22.500
Sam. (2.5") 120GB 5400rpm SATA	27.480

TV-Tuner kártyák	bruttó
MSI MegaSky 580 DVB-T USB	9.300

Apple Macintosh	bruttó
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	178.500
Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	225.600
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	271.900
iPod nano 1GB / 2GB	39.000/49.998
iPod 30GB / 60GB	93.240/97.020

Alaplapok	bruttó
ASUS A8N SLI-SE	20.550
ASUS A8N5X/A8V-VM	17.100/13.920
ASUS P5PE-VM/P5LD2-SE	12.600/23.988
ASUS P5LD2 /C	27.840
Gigabyte (2év) 945GM-S2	22.320
ASUS M2N4-SLI	23.550
ASUS M2V-TVM	15.000
MSI K9N SLI-2F	25.980
MSI K9VGM-V	14.160

Optikai meghajtók	bruttó
LG H22N fehér / H22L fekete	8.040/8.280
NEC 5170 fehér / fekete	7.800/7.800
Pioneer 111D fehér/fekete	8.520/8.520
Samsung S182 fehér / fekete	8.160/8.160
Plextor PX-760A fehér	19.950

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius 5.1 HT 1200W / 3000W	12.000/19.980

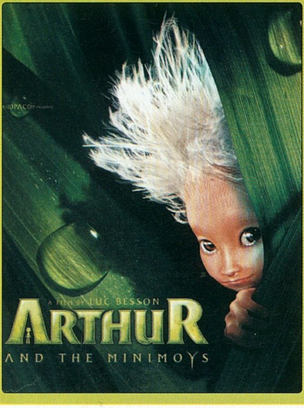
További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt

írta • Birkás Péter

ARTHUR ÉS A VILLANGÓK

ARTHUR AND THE MINIMOYS

A karácsonyi őrületet letudva az ember könnyen gondolhatja úgy, most jól jönne egy kis kikapcsolódás, valami pihentető, és ilyenkor szívesen kacsingatunk a mozi felé, azon belül is valami egyszerű iránt. Ebben az állapotban könnyen választhatunk egy rajzfilmet, amiből mostanában a digitális változatok uralják a mozit. Egy kis vidámság, egyszerű történet mindig jól jön, s gondolhatnánk, hogy az Arthur és a villangók is ilyen. Azonban tévedünk. Luc Besson, miután elűzte a felnőtteket a nevével fémjelzett mozgóképtől, most a gyerekek felé fordul, hogy őket is elborzassza. Az Arthur ugyanis az ő műve, és legalább olyan rossz, mint azok a filmek, amiket az utóbbi években láttunk tőle. Pedig az ötlet ígéretes, az animációt ötvözni a valóval. Ez már régen is bejött. Nos, francia barátunknak nem. Már az elején érezzük a bajt, a történet ugyanis vontatott, humortalan és olykor kifejezetten kínos. S mindez nem változik a digitális részeknél sem. A kaland lapos, és bizony tanúi lehetünk, a felnőtt alkotók hogyan népszerűsítik az erotikát, a szeszt és a drogot a tízéves közönség számára. Kiábrándító. De mondhatnánk, ne menjen gyerek, az érettebbek majd jól szórakoznak. De nem, mert az egész unalmas, és alig várjuk, hogy túl legyünk rajta. Talán, ha nem a digitálisan kikerekített hölgyfenekekre (!), hanem a forgatókönyvre vesztegetik az energiát, akkor valami szórakoztató születik. Így azonban nem, az Arthur és a villangók egy nagyképű fércmunka, ami ugyan



jól néz ki, de üresebb, mint egy reklám a Cartoon Networkon.

Összegzés: Luc Bessont klónozták. Máskülönben nem lehet, hogy a Nagy kékség és a Léon után ilyen szemeteket rendez. Az Arthur unalmas és kiábrándító. Főleg a gyerekek kerüljék.

Hossza ▪ 102 perc
Rendezte ▪ Luc Besson
Szereplők ▪ Freddi Highmore, Mia Farrow

PC Guru Index:

02.05

A TÖKÉLETES TRÜKK

THE PRESTIGE

Hossza ▪ 128 perc
Rendezte ▪ Christopher Nolan
Szereplők ▪ Christian Bale, Hugh Jackman, Michael Caine, Scarlett Johansson, David Bowie

PC Guru Index:

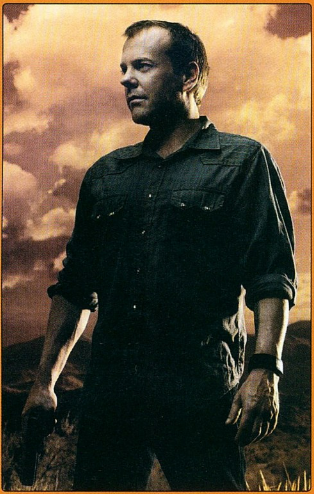
05.05

Christopher Nolan a Batman Begins után ismét a lélek sötétebbik oldalát veszi célba, ám ezúttal nem hősök és gonoszok segítségével teszi mindezt, hanem bűvészek rivalizálását veszi alapul. Visszarepülünk az időben, arra a pontra, mikor a manapság hétköznapinak tetsző dolgok még elkápráztatták az embert, és tanúi lehetünk annak, hogy egy barátság miként válik rivalizálássá, a rivalizálás pedig áldozatokat követelő háborúvá. Már a történet is zseniális, hiszen részesei lehetünk egy belterjes világnak, trükköket leshetünk el, s mindezt tetézi a Nolan névjegyévé vált nyakatekert időkezelés, ami tovább mélyíti a szemünk előtt zajló rejtélyeket. Ugrálunk az idősíkok között, s igyekszünk összerakni a mozaikot, ami egyre sötétebb képet fest a két szereplőről. A szereplőkről, akiket olyan remek színészek keltenek életre, mint Christian Bale és Hugh Jackman (mellettük még Michael Caine és Scarlett Johansson, Andy Serkis és David Bowie brillírozik kisebb szerepekben). Nolan filmjében – a forgatókönyv és rendezés mellett – az a csodálatos, hogy minden egyben van. Minden apró részlet számít, még a hézagok is, amelyek a mozit elhagyva kelnek életre, hogy dolgoztassák az agyunkat a látott képeket követően, keresve a megoldásokat, végigzongorázva a filmből sütő lehetőségeket. Bár még a januárnak sincs vége, de elmondhatjuk, az idei év legjobb mozija került a filmszínházakba, varázslatos és intelligens utazás, remek alakításokkal, rengeteg rejtéllyel és csavarral. Kihagyhatatlan.

Összegzés: Christopher Nolan ismét egy moziremeket rakott az asztalra, tovább folytatva az eddigi filmjeiben tetten érhető lélekboncolgató tematikát. Zseniális.

24 A TELJES ÖTÖDIK ÉVAD

Jack is Back! A január igen jó híreket tartogat a sorozatfüggők számára, hiszen sokhónapnyi várakozás után Jack Bauer újra bevetésre indul, hogy megmentse az amerikai népet a terroristáktól és az egyéb kellemetlen elemektől. A hét lemezt számláló kiadás január végén kerül a boltokba, így ha nagyon gyorsan ledaráljuk, azonnal bekapcsolódhatunk az év elején induló hatodik évad fejleményeibe is. Ha nem, akkor valószínűleg ismét várni kell egy évet a legfrissebb évad magyar kiadására. De ne szaladjunk ennyire előre, egyelőre itt az ötödik széria, hat lemezen, 24 izgalmas részben. A kritikusok szerint a sorozat negyedik és ötödik felvonása már nem üt akkorát, mint a megelőzőek (szerkesztőink szerint ez egyáltalán nem igaz), de még így is kenterbe vernek sok más próbálkozást, így ha már túl vagyunk az eddigieken, kár lenne éppen most megállni. A sztori ott folytatódik, ahol abbamaradt. Jack igyekszik személyazonosságát elrejtve új életet kezdeni, miközben hirtelen elkezdenek hullani az ismerősei, így hamar újra állományban találja magát. Beindul egy újabb nehéz nap... Ez a történet kezdete, a folytatás és a fordulatok elég, ha magából a sorozatból derülnek ki. Az epizódok mellett extrák is helyet kaptak a korongon, ezúttal nem spóroltak vele. A hetedik lemez csak a kiegészítéseké, de minden más korongon is találhatunk audiokommentárokat, így jóval több, mint ezer perc szórakozás vár ránk. Öveket becsatolni, hideg élelmet csomagolni, minimum egy (de valószínűleg több) hosszú nap következik.



7 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Kiefer Sutherland, Carlos Bernard, Dennis Haysbert, Mary_Lynn Rajskub, Kim Raver, Elisha Cuthbert, Jude Ciccolella, Reiko Aylesworth
Hang ▪ angol, spanyol
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh, dán, finn, görög, héber, izlandi, lengyel, norvég, portugál, spanyol, svéd, török
DVD Start ▪ Január 31.

PC Guru Index:

05.05

DRÓT A TELJES HARMADIK ÉVAD

Nem véletlenül említettük, hogy a január kellemes hónap a sorozatjunkie-k számára. Ugyanis nem a 24 az egyetlen jelentős sorozat a hónapban, hiszen érkezik a Drót harmadik felvonása (meg lesz még Rém Rendes 8 és a Rejtélyek városa 1 is). A Drót hazánkban igazi rétegsorozat, hiszen a képernyőn sosem láthattuk, csupán DVD-n jelent meg. Pedig amennyire rejtett (legalábbis kis hazánkban), annyira zseniális ez a széria (elismerések tucatjai világszerte). Nem szokványos rendőrsztori, nem az utcai villongásokról és a nagy akciókról szól, a középpontban a rendőri munka legunalmasabb része, a valódi nyomkeresés és a lehallgatás áll. Ám ha ez a legunalmasabb, akkor hogy lehet jó a sorozat? A kérdés jogos, a válasz pedig az epizódokban van. A részekben, amelyek sosem látott hiteleséggel és valódi reális problémákkal mutatják be egy nyomozás folyamatát. Olyan események peregnek a szemünk előtt, amelyben nem csak a bűnözők a rossz fiúk és a jelvény sem jelenti feltétlen a jó oldalt. Ha egyszer elkezdi nézni az ember, abbahagyni már nem nagyon lehet. Nézni pedig van mit, hiszen ez már a harmadik évad, és szerencsére az egyes részek mellett még némi extra is felfért az öt lemezre. Így találhatunk audiókommentárt öt epizódhoz, és két interjút. Nem valami bőséges, de azért még így is megteszi. A hangsúly ezúttal tényleg a fő tartalmon van, ami bizony egy HBO széria (lásd még: Deadwood, Maffiózók, Róma), s ez akár már bizonyíték is lehet a minőségre. Szóval ugorjatok neki, megéri.

5 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Dominic West, John Doman, Wood Harris, Wendell Pierce
Hang ▪ angol, francia
Kép: ▪ 4:3
Felirat ▪ magyar, angol, dán, finn, francia, görög, héber, norvég, portugál, svéd
DVD Start ▪ Január 16.

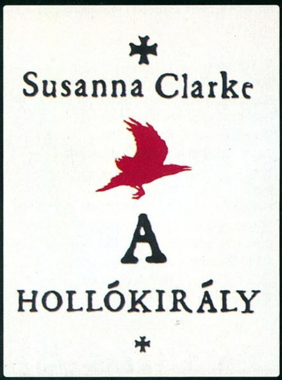
PC Guru Index:

05.05

SUSANNA CLARKE

A Hollókirály

Valami varázslatnak kell lennie Angliában. Legalábbis erre enged következtetni, hogy a Harry Potter-sorozat után ismét egy olyan, a mágia világával foglalkozó regény érkezett a szigetországból, amely pillanatok alatt beszippantja az embert, nem eresztve egészen a végkifejletig. Ezúttal azonban nem modern környezetben játszódó, fiatal varázslótanoncok kalandjairól van szó, hanem visszarepülünk az időben kétszáz évet, s mindössze két mágussal találkozunk, akik azon fáradoznak, hogy felélesszék régóta elhalt tudományukat.

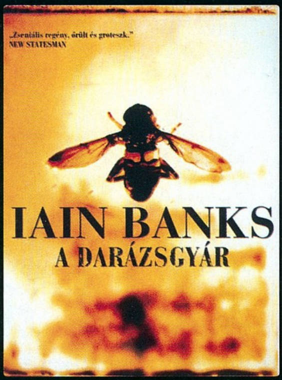


Clarke regénye elképesztő, egyrészt kellemesen nagy terjedelme okán, másrészt a cselekmény felépítését illetően. Az írónő ugyanis nem kapkodja el a történet felvezetését, szépen, mindenre kiterjedően kelti életre a dolgokat, ebből fakadóan az első kétszáz oldal semmi rendkívülit nem tartalmaz. Mégis elvarázsol, maga a leírás, a fogalmazás, és annak fordítása, igazi irodalmi élmény. S amikor beindul a cselekmény, felüti fejét a feszültség, akkor már nincs megállás, csak a hátsó borító szabhat határt.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

A darázsgyár

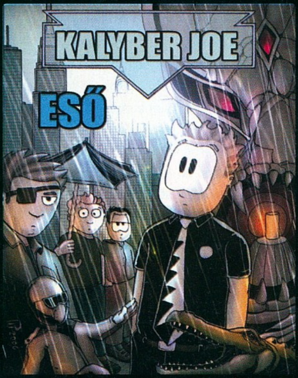
Iain Banks munkáit ez idáig csak sci-fi vonalon olvashattuk (legalábbis magyar nyelven), ám 2006 utolsó negyedévében az Agave rászánta magát a szerző legelső, botrányosnak titulált regényének kiadására. Bizony, senki nem gondolná, hogy a távoli jövőben játszódó Kultúra-kötetekkel sikereket arató Banks egy meglehetősen sajátságos történettel nyitotta pályáját, egy olyan regénnyel, ami vagy tetszik az embernek, vagy nem. Középút ritkán van. A Darázsgyár hőse egy fiatalember, aki – mint minden gyerek – furcsa dolgokkal veszi körbe magát, titkai, sajátos játékai vannak. Frank azonban egyáltalán nem olyan, mint a többi 16 éves kölyök, hacsak nem számít mindennapinak, hogy az ember végez három társával, még a nagykorúság előtt. Az író fokozatosan építi fel a történetét, nem dob minket a sűrűbe, írása nem gerjeszt hatalmas feszültséget, lassan-lassan szembesülünk az egyre kegyetlenebb dolgokkal, óvatosan merülünk el a borzongató belső világban, egészen addig, míg egyszer csak észrevesszük, hogy összezárultak a dolgok a fejünk felett, benne vagyunk, teljesen. Banks regénye félelmetes, olykor brutális, éppen ezért letehetetlen.



Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05

PILCZ ROLAND

Kalyber Joe: Eső



Jó pár hónapja megvan már, hogy említést tettünk a szegedi Pilcz Roland bemutatkozó képregényéről a Kalyber Joe-ról. Arról a képregényről, amely hosszú-hosszú idő után az elsők között volt azon munkák közül, amelyek szakítottak az irodalmi adaptációkkal, és saját kútfőből építkező történettel és szereplőkkel szórakoztatták az olvasót. A megjelenés óta eltelt idő természetesen nem telt tétlenül, a lázas munka tovább folyt, minek eredményeképpen a tavalyi ősz végén elkészült a második rész: az Eső. A nyitányban megismert karakterek tovább folytatják útjukat, s a némi romantikával átszőtt szál Indiana Jones-i kalandokba keveri a korábban még a főiskolán tengődő fiatalokat. A Kalyber Joe mit sem változott az első részhez képest, rajzai még mindig élénkek és vidámak, tökéletesen idomulnak a néhol bohókás ám a végére sajátos mélységet kapó történethez. A lezárás – akár az első részben – már mutatja az utat a folytatás felé, bízzunk benne, hogy a mostaninál nem kell többet várnunk a magyar képregény egy újabb sajátos gyöngyszemére.

Creative Studi Factory
PC Guru Index:
05.05

Warner Music

JET Shine On

A meglehetősen sötétre sikeredett, erősen minimalista borító a Jet című formációt rejti, akik nagy valószínűséggel már csak homályosan derengenek nekünk, hiszen utoljára 2003-ban figyeltünk rájuk, mikor „Are You Gonna Be My Girl?” című számukkal sikeresen lovagolták meg a világ rádióinak toplistáit. Az akkor rivaldafénybe kerülő csapat 2006-ban tért vissza az új lemezzel, ott folytatva az utat, ahol anno befejezték. Azaz mégsem. Mert ez már nem ugyanaz a hangzás, lévén a beat a háttérbe került és a srácok igyekeztek saját útra lépni. A múlt persze itt-ott még felüti a fejét, de ez az album ettől függetlenül igen kellemesre sikeredett, nyoma sincs a korábbi egyhangúságnak. Váltogatják egymást az energikusabb és a balladisztikus szerzemények, olykor-olykor erős áthallással a Beatles és az Oasis felé. Ez persze egyáltalán nem probléma, az ember szívesen vegetál az album egyes számait végighallgatva. Ez ugyanis nem egy partialbum, sokkal inkább a pihenős szombat délutánok zenéje. Annak azonban a lehető legjobb.

PC Guru Index:

04.05

Deftones
Saturday night wrist

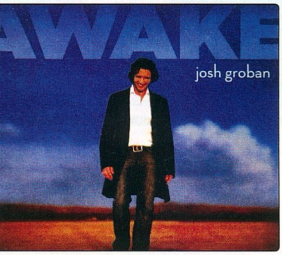
Warner Music

A folytatásban egy kicsit keményebb vizekre evezünk, ugyanis 2006-ban a Deftones is új anyaggal jelentkezett, mi pedig ezt nem hagyhatjuk szó nélkül. Az ütős zenékre vágyók már jó ideje sínylődhetnek, hiszen sem a Korn, sem a Linkin Park nem lépett még a porondra új albummal, ám most megérkezett a Deftones, s bizony erőteljesen odatesznek, már ami a zenei hangulatot illeti. Persze csak azoknak, akik kedvelik a Deftones által prezentált, meglehetősen változatos betétekkel dolgozó, olykor igen befordulós muzsikát képviselő szerzeményeket. Némi elektronikus beütés, olykor kemény hörgős metál, ahogy azt kell, azoknak, akik ezt szeretik, a Deftones a Saturday night wristtel sem okoz csalódást. Igazi zúzós album a maga tizenkét szerzeményével, hipnotikus, a maga vadságával egy egészen másik világba teleportáló anyag, ami talán kicsit kiforrottabb, mint az előzőek, a csapat szerelmeseinek ezáltal kihagyhatatlan, de mások számára sem megvetendő összeállítás.

PC Guru Index:

05.05

Warner Music



Josh Groban
Awake

Harmadik lemezajánlónkkal az előzőeknél sokkal szelídebb albumot ajánlunk, egy egészen más – nehezen definiálható – stílust megkörnyékezve. Előadónk nem más, mint Josh Groban, akit elsősorban talán a Trója betétdalával azonosíthatunk be. Ha pedig ez megvan, akkor már körülbelül körvonalazódhat, hogy pontosan milyen lemezzel állunk szemben. A hihetetlen hanggal megáldott fiatalember Awake címre keresztelt lemeze leginkább a komolyzene és a pop ügyes házasságaként jellemezhető. Josh Groban operákba illő, mély érzelmekkel teli hangja találkozik a mai igényekhez szabott hangzásvilággal, ezáltal egy könnyen fogyasztható, de mégis sajátos albumot eredményezve. Az előadó személyét, és a szerzemények hangulatát tekintve ez a lemez nagy valószínűséggel a hölgyeket ragadja meg elsőként, de férfiemberként is érdemes belehallgatni, hiszen zeneileg kifogástalan lemezről beszélünk, semmi csodálkoznivaló nincs azon, ha könnyedén a korong tizenhárom dalának a hatása alá kerülünk.

PC Guru Index:

04.05

next

Supreme Commander

2007 egyik legjobban várt játéka. A legendás Total Annihilation örököse. A valós idejű stratégia műfaj megújítója. Ez a Supreme Commander, minden stratéga álmainak netovábbja, amiben apró csaták helyett végre igazi háborúk sorsa áll vagy bukik rajtunk, ahol sok ezer tank, repülő, hajó, lépegető robot és még ki tudja mi minden indul harcba az utasításunkra. Sosem látott méretű összecsapások, és vérbeli harctéri stratégia a sokadik évezred sci-fi világában!

Battlestations Midway

Igen régóta készül már, és átesett pár fejlesztő-váltáson is az egyik legreménytelibb magyar játék, a Midway, de úgy tűnik, most végre célegyenesbe ér! Minden idők leghíresebb légi-vízi csatái elevenednek meg a Csendes-óceán fölött, amikbe vadászgépet vezetve, tengeralattjárók kapitányaként, vagy akár hatalmas anyahajókat irányítva is beszállhatunk, a japán vagy az amerikai haderő színeiben. Hogy hogyan ízlik az egyedi szimulátor-stratégia-Battlefield keverék, jövő hónapban kiderül!

WOW Burning Crusade

Nyolcmillió WoW-függő várja szerte a világban január 16-ot, amikor megnyílik a Dark Portal, és démonok rohanják le Azeroth világát – hacsak a Warcraft világának hősei nem hatolnak be bátran Outland pokoli világára, hárítják el helyben a fenyegetést, és intik rendre a démonhordák vezetőjét, a Warcraft 3-ból ismerős Illidant. Mi természetesen ott fogunk állni éjfélkor a bolt előtt a sorban, és már kivettünk némi szabadságot is a következő hétre – na nem a játék léha élvezete miatt, hanem hogy a lehető legjobb tesztet készíthessük el nektek...

War Front: Turning Point

2007 a magyar játékok éve lesz – legalábbis erre utal, hogy már a második hazai reménység érkezik meg jövő hónapban, ezúttal a Digital Reality műhelyéből egy világháborús RTS, alternatív történelmi háttérrel, akciódús játékmenettel, szuperfegyverekkel, és állandó adrenalinpumpáló akcióval. Hogy helyreállítjuk, vagy újraírjuk a történelmet Hitler megölése után, csak rajtunk múlik...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Codename Panzers

Minden idők legsikeresebb (és talán abból sem lesz sértődés a többi hazai stúdióban, ha azt mondom: legjobb) magyar fejlesztésű játéka érkezik a PC Guru DVD-mellékletén februárban. Második világháború testközelből, taktikai lehetőségek garmadája, még mai szemmel nézve is fantasztikus grafika, és a játékost hosszú időre kemény kihívás elé állító 30 küldetés a háború legizgalmasabb csatáiban!

MINIMUM GÉPIGÉNY: P3 750 MHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. február 16-án jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:

A KÖVETKEZŐ PC GURU FEBRUÁR 16-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Armed Assault / Eragon / Live for Speed S2 / Murder on the Orient Express / Xpand Rally Xtreme

Animációk: Battlestations Midway / Bioshock / Command & Conquer 3 / Dusk-12 / EVE Online: Revelations / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 / Hellgate London / Lord of the Rings Online / Rayman Raving Rabbids / Supreme Commander / The Shield / Titan Quest: Immortal Throne / Tomb Raider Anniversary / World of Warcraft: Burning Crusade Intro

Javítások: Battlefield 2 v1.41 / Battlefield 2142 v1.10 / Company of Heroes v1.13 / Gothic 3 v1.12 / GTR 2 v1.1 / Medieval 2: Total War v1.1 / Rainbow Six: Vegas v1.02 / Sid Meier's Railroads! v1.10 / Warhammer 40k: DoW Dark Crusade v1.11 / Wildlife Park 2 v1.11

Mozielőzetesek: Breach / Harry Potter and the Order of the Phoenix / Lucky You / Spider-man 3 / The Number 23

Shareware játékok: Tube Twist / Travelogue 360 Paris / Believe In Santa: Sandy's Storie / Diner Dash Flo on the Go / Gift Shop / Jewels of Cleopatra / Rikki and Mikki: To The Rescue! / Holiday Gift / Westward / Zodiac Tower

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Winamp

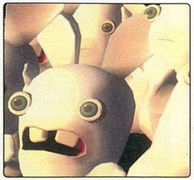
Háttérképek: Blood Magic / F.E.A.R. Extraction Point / Halo 3 (2db) / Tomb Raider: Anniversary(3db) / Dark Kingdom / Splinter Cell: Double Agent (2db) / Jade Empire (3db) / Rainbow Six Vegas (3db) / Star Trek Legacy

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Windows Media Player 9, 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.7.0 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.11 - WinXP / nVidia Forceware 81.98, 97.02, 97.44 / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.55a Hun / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.67 / Yahoo Messenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.2 / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Eragon
Demo

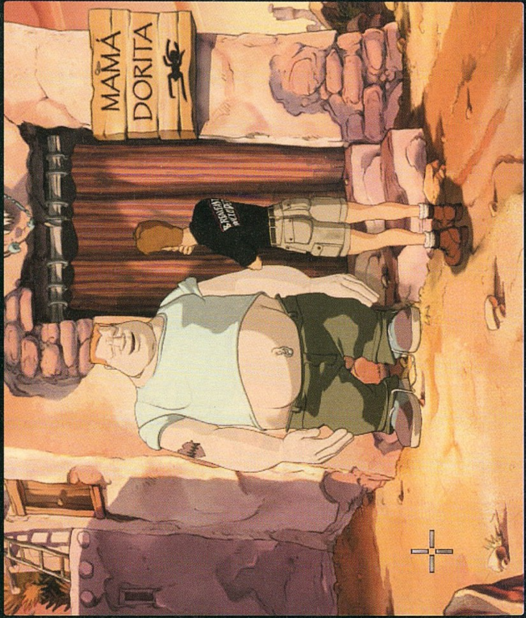
GRAW 2
Video

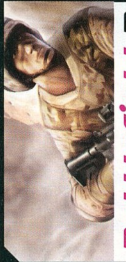
Rayman Raving Rabbids Video



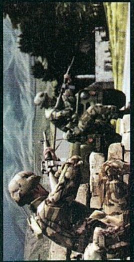
DVD ROM
Dupla DVD

RUNAWAY
teljes játék magyarul
A ROAD ADVENTURE





Battlefield 2
Az utolsó javítás a játékhoz!
Patch



Armed ASSAULT
Multiplayer-demó!
Demo

no. 02
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

RUNAWAY
A Road Adventure

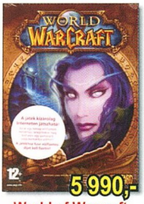
CD GALAXIS

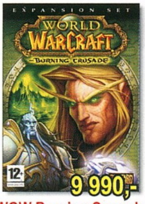
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

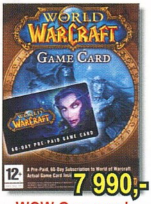
Afrika Korps vs D.R. HUN..1 890
Age of Empires 1+2 Gold* .2 990
Age of Empires 3 HUN 3 990
Age of Mythology Gold 2 990
Amerika titkos hadm. HU ...1 990
Anno 1503 ......1 990
Anno 1503 Gold......3 990
Armies of Exigo HUN......3 890
Ascaron Collection 1......1 990
Bad Day LA, HUN......5 990
Battlefield 1942......1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam......3 890
BF 2 Deluxe (feb. Eleje)* ...7 190
BF 2 Euro Forces (kód) 3 890
BF 2 Armored Fury (kód) ...3 890
Battlefield 2142 ......11 690
Battlestrike: Győzelemre....1 990
Battlestrike: Ostrom HUN ..1 990
Beyond Divinity 1 990
Bionicle Heroes......6 990
Black & White 2 ......3 890
Blazing Angels:Squadron...6 990
Blitzkrieg 1 190
Blitzkrieg 2 ......4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R.....5 990
Brigade E5 ......5 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in A. Earned i.B. ..2 990
Bug Mania (WV Bogár)......1 990
Caesar 4 HUN 5 990
Call of Duty Deluxe......3 990
Call of Duty 2 GOTY 9 990
Championship Man. 07....10 990
Chessmaster 10th Ed. 2 990
Chicken Shoot 2 HUN......990
Chronicles of Narnia 2 990
Civilization 4......6 990
Civilization 4: Warlords 7 990
Civ 4 + Warlords 12 990
Codename Panzers P1 H 990
Codename Panzers P2 H ..1 990
Cold Fear 4 990
Command&Conquer pakk .7 190
C&C Generals Deluxe 3 890
C&C Renegade......1 990
C&C Tiberian Sun 1 990
Commandos 3 ...... 1 990
Commandos Strike Force. .5 990
Company of Heroes......9 990
Condemned 9 990
Cossacks kieg: Art of War..1 290
Counter-Strike Anthology* .3 890
Counter-Strike Source* 7 190
Crashday HUN......3 990
Cross Racing Champ HUN 1 990
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. 5 990
D-Day HUN......1 890
Dangerous Waters Gold 4 990
Dark Messiah of Might&M..9 990
Dark Messiah HUN* (jön) . 9 990
Dark Messiah Collector's .12 990
DarkStar One......5 990
Day of Defeat Source 4 890
Desperados 1 990
Desperados 2 ......5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.......5 990
Dino Crisis 2 ......1 990
Disney játékok, /-től 990
Doom 3 ......3 990
Dream Pinball 3D HUN......990
Driver 990
Driver 3 ......3 790
Ducati World Champ......4 990
Dungeon Siege Aranna......2 990
Dungeon Siege 2......6 990
Dungeon S. 2 Broken W*...5 990
Dungeon Siege 2 Deluxe...9 990
Europa Universalis 2......1 990
Far Cry......1 990
F.E.A.R. 4 990
F.E.A.R. Extraction Point ...5 990
FIFA 2006 (feb. eleje)* 3 890
FIFA 07 HUN......11 690
FIFA Manager 07 ......11 690
Flatout 2......1 990
Flight Simulator X Deluxe 23 990
FS X kieg: My Traffic X 6 990
Football Manager 2007......9 990
Godfather (Keresztapa) 3 890
Gothic 3 HUN......9 990
Grand Theft Auto 3 ......2 790
GTA San Andreas 6 990
GT Legends HUN 5 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 ......6 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /on.....6 990
Guild Wars Nightfall* /on....6 990
Guild Wars Nightfall Coll.. 13 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 890
Harc Középföldéért......3 890
Harc K. 2 (feb. eleje)*. 3 890
HK2:Boszorkánykirály... .7 190
Half-Life 2 ......3 890
Half-Life 2 Holiday 2006* ...7 190
Half-Life 2 Episode One.....4 890

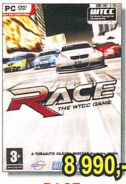
PC JÁTÉKOK TÉLI VÁSÁRA!

6 990,-
Heroes 5 Végzet Pörölyei

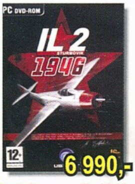

5 990,-
World of Warcraft

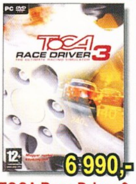

9 990,-
WOW Burning Crusade


7 990,-
WOW Gamecard


8 990,-
RACE

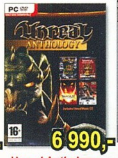
6 990,-
Hitman Blood Money


6 990,-
IL-2 Sturmovik 1946


6 990,-
TOCA Race Driver 3

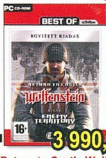
6 990,-
SW Battlefront 2

5 990,-
Commandos Str.F.

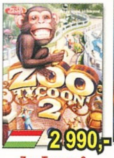

6 990,-
Unreal Anthology

3 990,-
Call of Duty Deluxe

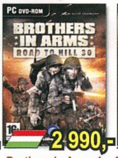
3 990,-
Doom 3

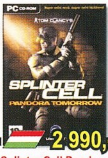

3 990,-
Return to Castle Wolf.

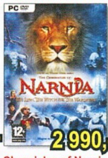
3 990,-
Soldier of F. 2 Gold


2 990,-
Zoo Tycoon 2

2 990,-
Silent Hunter 3


2 990,-
Brothers in Arms 1


2 990,-
Splinter Cell Pandora


2 990,-
Chronicles of Narnia

2 990,-
Age of Mythology Gold

Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
HP 2 Titkok kamrája......3 890
HP 3 Azkabani fogoly......3 890
HP 4 Tűz serlege 3 890
HP: Kviddics világkupa 1 990
Hearts of Iron 2 ......1 990
Heroes 4 Complete HUN ...3 790
Heroes of M and M 5 HU ...9 990
Heroes 5 Végzet Pörölyei ..6 990
Heroes of the Pacific......5 990
Hitman Contracts 1 990
Hitman Blood Money 6 990
IL-2 Forgotten Battles HU ..1 990
IL-2 Sturmovik 1946......6 990
Imperial Glory 5 990
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Jumurdzsák gyűrűje HUN ..7 990
Jurassic Park Op. Genesis.2 790
Just Cause ......Akció
Kao the Kangaroo 3 HUN ..3 990
King Kong 2 990
King of the Road 990
Knights & Merchants 2 HU 1 990
Knights of Honor 3 990
Lego (EVM), /db......1 990
Lineage 2+60 nap./online 10 990
MadeMan......5 990
Magyar társas, 10féle, /db 990
Matrix: Path of Neo......3 990
Medal of Honor 1 990
Medal of Honor Warchest ..3 890
Medal of Honor Pacific A ...3 890
Medieval Lords HUN......3 990
Medieval Total War 2........11 990
NBA 07 ......11 690
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Under. 2 ...3 890
NFS Most W. (Feb. Eleje)*.3 890
Need for Speed Carbon ...11 690

Neverwinter Nights 2......11 990
NHL 07 ......11 690
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...6 990
Oblivion Knights of the 9....5 990
Open Season Nagyon v. 6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 790
Outrun 2006......9 990
Paraworld HUN......9 990
Pharaoh + Cleopatra..........1 590
Pink Panther HUN 990
Pirates of the Caribb. J.S. ..9 990
Pokoli Szomszédok HUN...1 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 990
Pokoli Szomszéd.1+2 HU ..3 990
Port Royale 2 HUN 3 790
Praetorians 1 990
Prey 7 990
Prince of Persia Sands of. .1 990
Prince of P. Warrior. Within 2 390
Prince of P. Two Thrones ...2 990
Pro Evolution Soccer 6* 9 990
Project Snowblind 4 990
Quake 4 ......5 990
Race: The WTCC Game....8 990
Railroad Pioneer 990
Railroads......9 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six: Vegas......6 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Reservoir Dogs 6 990
Resident Evil 3......1 990
Restaurant Empire HUN 990
Return to Castle Wolf. Bőv.3 990
Richard Burns Rally 2 990
Rise of Nations Gold......2 990
Robin Hood Def.Crown H ..1 990
Rogue Trooper......8 990
Rush for Berlin HUN 4 990

Sacred (Plus bővítéssel)....1 990
Sacred Gold......3 990
Scarface......6 990
Secret Files Tunguska 5 990
Serious Sam 2 ......4 990
Settlers 2 - 10th Annivers...6 990
Settlers 5 HUN......3 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Sim City 4 ......1 990
Sim City 4 Deluxe 3 890
Sims Deluxe......3 890
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 890
Sims 2+Házi kedv. HUN* .12 790
Sims 2+Télapós cuccok.12 790
: Egyetem......7 190
: Éjszakák 7 190
: Vár az üzlet......7 190
Házi kedvenc 7 190
+Mesés díszletek,cuccok.2 890
+Csili-vili cuccok 2 890
+Télapós cuccok......2 890
Sonic Mega Collection 4 990
Space Rangers 2......1 990
Spellforce Platinum......3 990
Spellforce 2......6 990
SpiderMan 3 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora HU...2 990
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent ...9 990
Stalingrad......1 990
Star Wars Best of:5 játék .12 990
Battlefront 5 990
Battlefront 2 ......6 990
Empire at War 9 990
E: Forces of Corruption....9 990
Knights of the Old Rep.....3 490

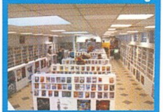
Lego Star Wars 3 990
Lego Star Wars 2 ......9 990
Régebbi SW játékok, /db .3 490
Starship Troopers 1 990
Stronghold Legends......9 990
SWAT 4 Gold 7 990
Született feleségek 9 990
Terrorist T.:Kolumbia HUN .1 990
Terrorist T: Mogadishu HU .1 990
Titan Quest 10 990
TOCA Race Driver 3 ......6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 990
Tomb Raider Legend........11 990
Total Club Manager 05.......3 890
Total War Eras 15 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania+T. Sunrise H ..5 990
Train Simulator......3 490
Transp. Giant Gold HUN....3 990
Trucker......1 990
True Crime Streets of LA ...3 990
Tycoon City New York........2 990
Unreal Anthology 6 990
Unreal Tournament 2004 ...2 990
Übersoldier 7 990
Victoria......1 990
Warham. Mark of Chaos ..11 990
WH Mark of C. Collector. .14 990
WH40K DoW Dark Crus. ...6 990
Wildlife Park 2......5 990
World of Warcraft /online ...5 990
WOW Burning Crusade 9 990
WOW 60 nap Gamecard ...7 990
Worms 2 990
Worms Forts Und. Siege ...1 990
X3: Reunion 3 990
Zeus + Poseidon......1 590
Zoo Empire HUN 1 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

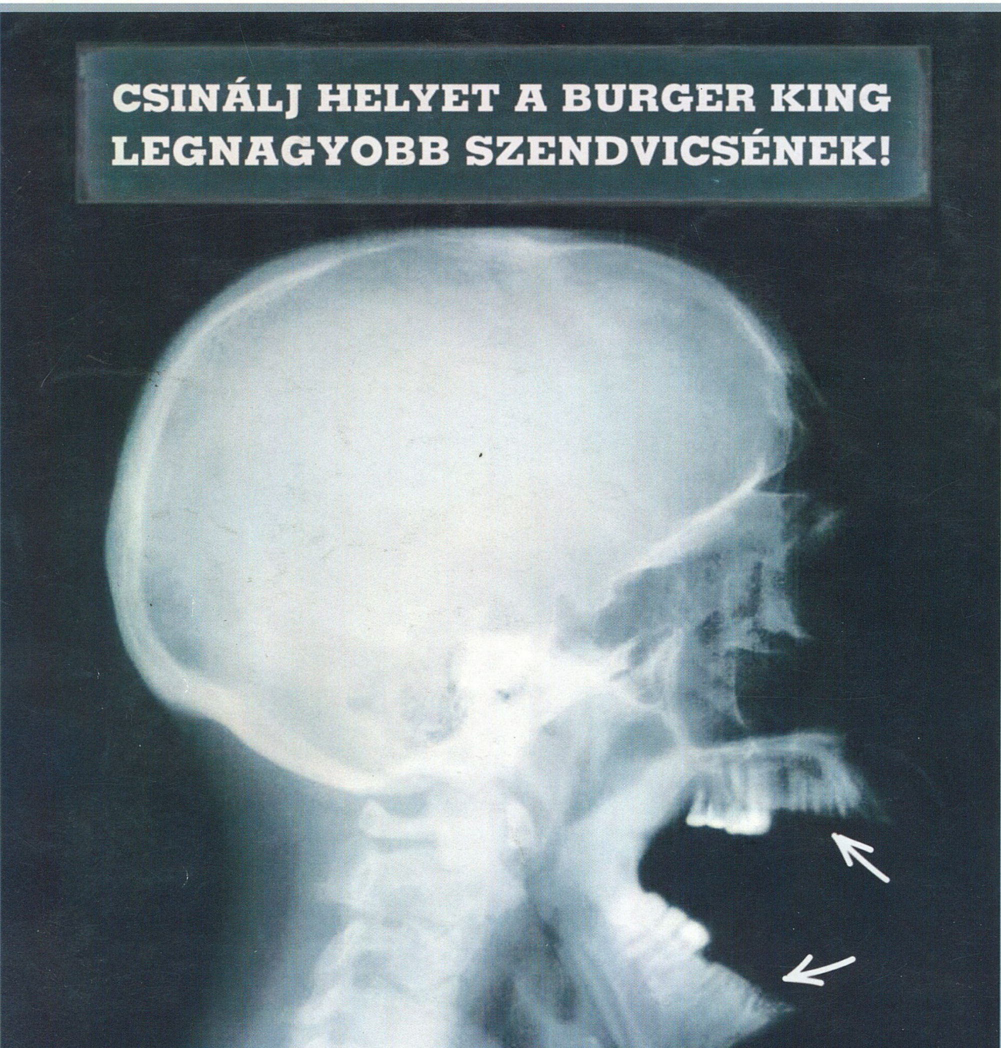
INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk a honlapunkon találhatóak. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.01.18-02.14., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven



WHOPPER 50%-OS ÁRON!

MINDEN WHOPPER MENÜHÖZ EGY KEDVEZMÉNYES KUPONT ADUNK, MELLYEL KÖVETKEZŐ WHOPPER SZENDVICSEDET FÉLÁRON KAPOD!

Az akció 2007. január 3-tól február 28-ig tart.